Tot.427

卷首特稿：剖析2016年日本主机游戏市场以及游戏产业的未来

游戏机实用技术

VGTime

176页
展会特刊

攻略透解
职业进化足球 2018
NBA 2K 18

研究中心
命运 2
马里奥 + 疯兔
王国之战

东京狩猎祭
TGS
2017
完全报道



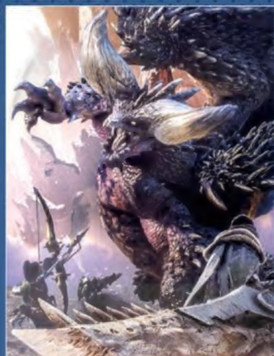
附赠
真·三国无双 8 精美海报
DQXI 寻觅逝去的时光 收藏卡

深度 七大出展厂商现状报告
大作 怪物猎人 世界 + 真·三国无双 8
专访 COD 二战·底特律 化身为人·进击的巨人 2
游记 女神异闻录 5 圣地巡礼

ULTRA CONSOLE GAME
2017.10A 定价：RMB 22.00
ISSN 1008-0600



TV GAME半月刊
2017.10A



总第 427 期

COVER STAFF
封面用图：怪物猎人 世界
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 10 月 1 日
定　　价：人民币 22.00 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS



Xbox One X 国行公布啦！

不看篮球的我表示篮球术语各种污

UCG+VGTIME 公会招人ing





TGS特刊钜献



游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

这游戏的制作人居然是女的？
《龙之信条 黑暗觉者》实机演示
万物皆虚，万事皆允
《刺客信条》玩家纪录片


426视频集合


bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





《龙之信条 黑暗觉者》制作人实机演示



《钠克的大冒险 双英与古代兵团》额外挑战全五星参考攻略


万物皆虚，万事皆允 《刺客信条》玩家纪录片



新作影像集锦
生化危机7 DLC“不是英雄”

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游
《龙之信条 黑暗觉者》制作人实机演示

《钠克的大冒险 双英与古代兵团》额外挑战全五星参考攻略

万物皆虚，万事皆允《刺客信条》玩家纪录片

新作影像集锦

如龙 极 2
人中北斗
德军总部II新巨人
COD 二战
生化危机 7 DLC “不是英雄”
极品飞车 复仇
侏罗纪世界 进化
巫师之昆特牌
飙酷车神 2

电影前线

雷神 3 诸神黄昏
缩小人生

ENDING SONG

《Just Dance》音乐
——Chiwawa

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 XOne NS ④	
① NBA 2K18	② 2K Games
⑤ NBA 2K18	③ 体育 | 中文版 ⑥
2017 年 9 月 19 日 ⑦ | 本⑧1～4 人，在线 2～10 人	无对应周边 ⑨
售价为 PS4/XOne：468 港币，NS：9622 日元 ⑩	

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________

TOKYO GAME SHOW 2017

东京狩猎祭

TGS 2017 完全报道＋出展厂商现状报告



剖析2016年日本主机游戏市场以及游戏产业的未来

被称为“VR”元年的2016年对全球游戏市场来说无疑是极具纪念意义的一年，而对日本游戏市场来说更是如此。包括在线平台在内2016全年日本整个游戏市场规模总值超过13800亿日元，虽然同比起去年增长幅度不高，主机市场仍在持续萎缩，但是这一年还是发生了很多值得关注的事件。比如NS公布、Wii U停产、任天堂转战手游、PS VR和PS4 Pro推出等等，那些活跃在日本的硬件厂商无论是产品还是经营方式都在不断地发生变化，时代仿佛向着与以往截然不同的方向发展。趁着TGS之际，今年继续为大家回顾2016年日本游戏市场业界的动向，探讨未来发展的趋势。

文：宇宙人　美编：NINA

注：文中所说的主机是包含3DS、PSV等掌机在内。

主机游戏市场终于出现止跌征兆

2016年日本的主机游戏市场规模（硬件和软件合计）为3439.8亿日元，相当于2015年同期的95.5%。其中硬件市场规模是1170.5亿日元，同比减少10.0%；实体店铺软件市场规模为1824.3亿日元，同比减少4.4%；主机上的下载及免费游戏（F2P）等网络销售渠道的市场规模则为445.0亿日元，同比增长13.5%。

在硬件市场上，3DS和PSV都已经上市超过5年，销售周期已经接近尾声，但是PS4填补了这个空缺，而且销售台数相比起2015年还大幅增长了。不过，因为3DS和PS4都相继推出了价格更低的新型号，所以总的销售额同比2015年下滑了10%。

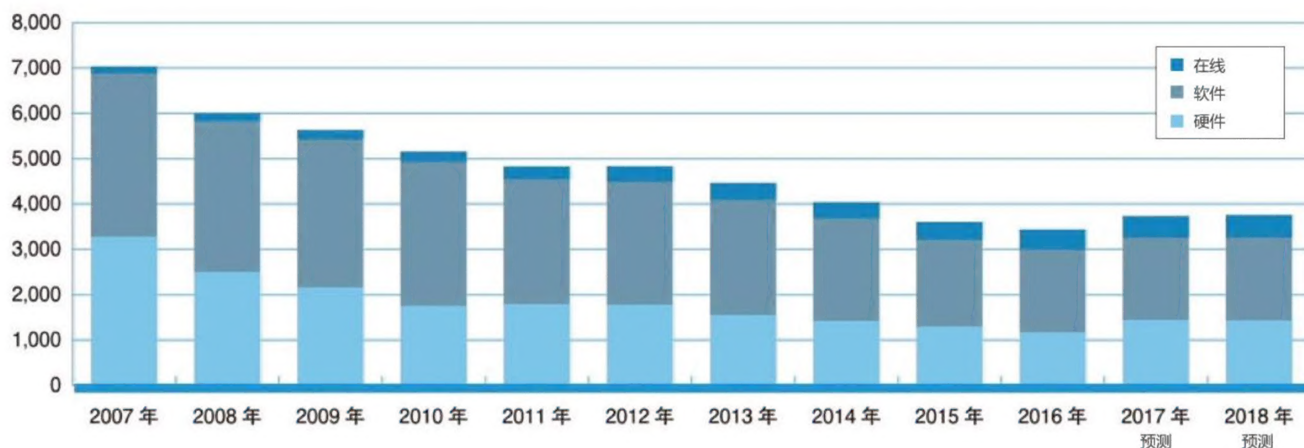
另一方面，软件市场上由于新作数量减少导致了实体游戏销售的规模缩小。不过因为下载版开始被更多的玩家接受，加上PS4的普及让购买PS+会员的玩家数增加，游戏主机的在线市场规模也顺利地扩大，所以前后两者加起来的话，软件市场的规模其实与2015年相差无几。

另外，对比2016年的年度数据，今年（2017年）3月发售的Nintendo Switch（以下简称“NS”）为市场带来了不少贡献，使得硬件市场4年以来首次、软件市场则是7年以来首次成功达到了前一年同期的销售额。这意味着从2007年最高点开始不断下滑的主机市场规模，终于有了止跌的趋势。

◉2007～2016年日本游戏市场走势（含预测）

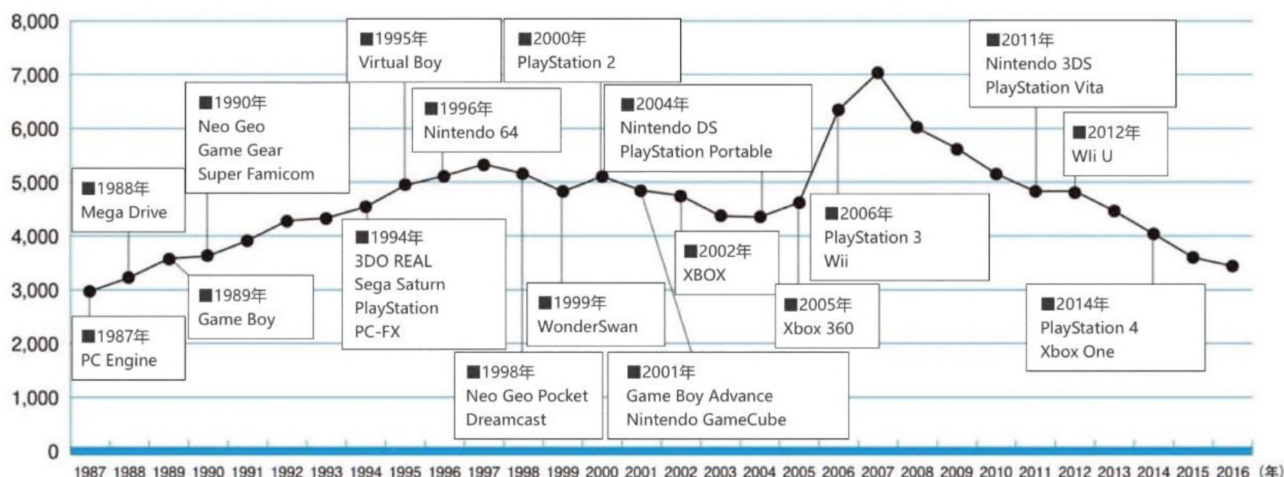
统计时间：2007年1月1日～2016年12月25日
单位：亿日元

	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年（预测）	2018年（预测）
硬件	3,278.1	2,505.4	2,164.9	1,755.9	1,797.4	1,779.8	1,553.1	1,421.5	1,300.5	1,170.5	1,445.1	1,435.9
软件	3,603.9	3,324.3	3,264.1	3,181.7	2,746.4	2,712.1	2,536.6	2,264.0	1,909.1	1,824.3	1,815.8	1,826.9
在线	152.0	172.0	202.0	218.0	285.0	342.0	375.0	353.0	392.0	445.0	474.0	497.0
合计	7,034.0	6,001.7	5,631.0	5,155.6	4,828.8	4,833.9	4,464.7	4,038.5	3,601.6	3,439.8	3,734.9	3,759.8



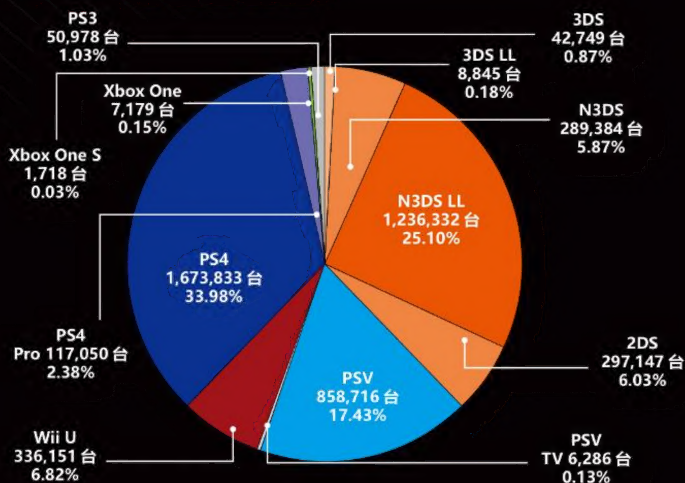
■ 1987～2016年日本主机市场规模推移（硬件+软件）

统计时间：1986年12月29日～2016年12月25日　　单位：亿日元



2016 年日本游戏市场成绩（硬件）

◉ 硬件销量构成比



◉ 2016 年日本硬件销售数量

统计时间：2015年12月28日～2016年12月25日　单位：台

硬件	2016全年	同比去年
3DS	42,749	85.6%
3DS LL	8,845	
N3DS	289,384	
N3DS LL	1,236,332	
2DS	297,147	
PSV	858,716	90.2%
PSV TV	6,286	
Wii U	336,151	41.0%
PS4	1,673,833	148.6%
PS4 Pro	117,050	
Xbox One	7,179	49.2%
Xbox One S	1,718	
PS3	50,978	27.1%
合计	4,926,368	91.6%

◉ 2016 年日本硬件市场规模

统计时间：2015年12月28日～2016年12月25日　单位：百万日元

硬件	2016全年	同比去年
3DS	584.1	79.3%
3DS LL	159.0	
N3DS	4,503.4	
N3DS LL	22,130.0	
2DS	2,790.0	
PSV	15,649.5	90.5%
PSV TV	71.6	
Wii U	10,470.8	42.4%
PS4	54,141.5	132.6%
PS4 Pro	5,001.7	
Xbox One	229.0	40.1%
Xbox One S	57.1	
PS3	1,258.2	27.1%
合计	117,045.9	90.0%

2016 年日本主机市场的销售数据继续在下跌，其中硬件销量下跌了 8.4%，虽然相比起 2015 年下跌的 16.3% 有放缓的迹象，但是市场规模 10.0% 的跌幅则超过了去年的 8.5%。如果仔细对比两年的数据会发现 2016 年发生了不少变化。首先，在硬件市场上带头领跑的主机已经从 3DS 变成了 PS4，销售台数占总硬件销售数的 36.4%，仅次于 3DS 的 38.1%。但是接近 600 亿日元的销售额占硬件市场规模的 50.5%，可以说已经取得了主导地位。同时 PS4 也是惟一有业绩增长的主机，硬件销量增幅达 48.6%，超过了 2015 年的 30.2% 增幅。虽然 9 月份的时候进行了降价，但是销售额增幅还是达到了 32.6%，超过了 2015 年的 22.1%。然而，PS4 的活跃表现并未能给硬件市场总规模带来提升，原因在于除了 PS4 之外，其他平台几乎全线下跌。

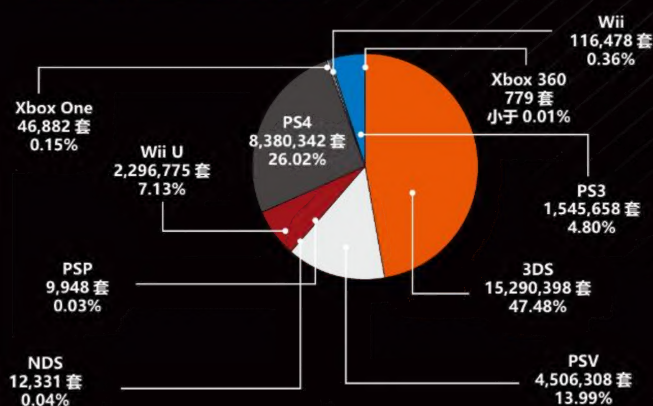
其中较为严重的要数 Wii U，相比起 2015 年 35.6% 的销量增幅（销售额增幅为 41.3%），2016 年无论销量还是销售额都暴跌了接近 60%，这与任天堂在年初公布了新主机 NS 并且重心开始转移有关。

3DS 的硬件销售额虽说仍然以 25.7% 的比重稳守日本市场的第二位，但同比去年有超过 20% 的跌幅，与其说是受到新主机的影响，倒不如说主要的原因是经过了 5 年的热卖，硬件已经接近饱和状态，所以近两年销量下滑的趋势几乎是不可避免的。



2016年日本游戏市场成绩（软件）

◉硬件销量构成比



◉2016年日本软件销售数量

统计时间：2015年12月28日~2016年12月25日 单位：套

平台	2016全年	同比去年
3DS	15,290,398	87.5%
PSV	4,506,308	99.7%
NDS	12,331	48.0%
PSP	9,948	7.9%
Wii U	2,296,775	63.7%
PS4	8,380,342	175.0%
Xbox One	46,882	49.4%
Wii	116,478	54.7%
PS3	1,545,658	39.8%
Xbox 360	779	8.0%
合计	32,205,899	92.7%

◉2016年日本软件市场规模

统计时间：2015年12月28日~2016年12月25日 单位：百万日元

平台	2016全年	同比去年
3DS	69,817.8	84.0%
PSV	27,059.2	104.3%
NDS	32.8	43.5%
PSP	62.8	7.9%
Wii U	12,234.9	62.5%
PS4	61,935.2	182.0%
Xbox One	321.4	48.9%
Wii	373.8	43.4%
PS3	10,591.1	41.0%
Xbox 360	2.9	5.8%
合计	182,431.9	95.6%



▶《精灵宝可梦 太阳·月亮》以绝对的优势成为了2016年日本游戏市场的销量冠军。

◉2016年 游戏软件销量排行榜 TOP30

统计时间：2015年12月28日~2016年12月25日 单位：套

排名	平台	游戏名	发行商	销量
1	3DS	精灵宝可梦 太阳·月亮	Pokemon	3,246,222
2	3DS	妖怪手表3 寿司·天妇罗	Level-5	1,397,436
3	PS4/XOne	最终幻想15	Square Enix	863,712
4	3DS	超级马里奥制造for 3DS	Nintendo	743,338
5	3DS	勇者斗恶龙怪兽篇Joker 3	Square Enix	623,083
6	PS4/PS3/PSV	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ双子之王与预言的终结	Square Enix	610,598
7	PS4/PS3/PSV	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧	Square Enix	609,569
8	3DS	妖怪三国志	Level-5	563,395
9	3DS	妖怪手表3 寿喜烧	Level-5	509,667
10	3DS	星之卡比 机械行星	Nintendo	479,698
11	PS4/PS3	女神异闻录5	Atlus	475,281
12	PS4/PS3/PSV	实况力量职业棒球2016	KONAMI	415,714
13	Wii U	油彩军团	Nintendo	398,251
14	PSV	我的世界 PSV版	SIEJA	397,607
15	3DS	怪物猎人×	Capcom	374,735
16	PS4/XOne	黑暗之魂Ⅲ	Fromsoftware	332,086
17	3DS	怪物弹珠	mixi	331,834
18	PS4/PS3	绯夜传说	BNEI	324,810
19	Wii U	超级马里奥制造	Nintendo	298,212
20	3DS	精灵宝可梦 赤·绿·青·皮卡丘	Pokemon	289,731
21	PS4	如龙6 生命诗篇	SEGA	288,847
22	3DS	怪物猎人 物语	Capcom	286,500

排名	平台	游戏名	发行商	销量
23	3DS	逆转裁判6	Capcom	272,591
24	3DS	智龙迷城X 神之章·龙之章	GungHo	270,402
25	3DS	马里奥与索尼克 里约奥运会	Nintendo	261,923
26	PS4/PS3	如龙 极	SEGA	257,940
27	Wii U	我的世界 Wii U版	Mircosoft	241,441
28	PS4/XOne	BF1	EA	235,938
29	3DS	妖怪手表破坏者 赤猫团·白犬队	Level-5	202,713
30	3DS	精灵宝可梦 Ω红宝石·α蓝宝石	Pokemon	196,375

2016年日本软件市场游戏销售数量相比2015年下降了7.3%，销售总额下跌了4.4%。相比起2015年两项都超过15%的跌幅，2016的下跌势头开始放缓。这一年出现了一款300万级别的大作《精灵宝可梦 太阳·月亮》，但是百万级别的游戏从去年的4款减少到2款。

在全年软件销量中，3DS依然处于难以撼动的霸主地位，游戏软件销量占总数的47.5%、销售金额达到38.3%，在销量榜TOP30的游戏里占了16个名额，其中包括了今年仅有的两款百万级游戏。不过同比2015年销售数量和销售额还是分别下跌了12.5%和16%，这恐怕要归咎于任天堂自家第一方的作品数量减少，前20位里面的第一方作品只有5款，而且而且有部分还是去年发售的，如果不是《精灵宝可梦》和《妖怪手表》两大IP的出色表现，这个跌幅恐怕会更加严重。

相比之下，PS4虽然销售成绩不如3DS，但却继续保持了火爆的增长速度，软件的销售数量和销售额都实现了接近成倍的增长。特别是销售金额占整个市场的33.9%，已经紧紧迫近3DS的38.3%，如无意外明年将能实现反超。另外值得一提的是存在感比较薄弱的PSV，其软件的销量与去年是几乎持平的，软件销售额在几乎全线下滑的大环境下还实现了提升，这得益于日本不少第三方厂商倾向于同时推出PS4/PSV跨平台的战略，因此一些销量靠前的一些大作，比如“《勇者斗恶龙》系列”的两部异色的外传作品都让PSV从中分得一杯羹。

提前布局次世代 NS 锋芒初现

尽管发售至今时间还很短，但NS却给人带来了可以影响日本游戏市场未来的印象，可算是开了一个不错的头。不过如果对比后续销量情况的话，会发现它后4周的销售势头其实并不如当初的Wii和Wii U。造成这种数据和印象反差的原因，与NS一直供不应求有关。

NS的火爆很大程度上要归功于首发游戏《塞尔达传说 荒野之息》，这部知名游戏系列时隔5年再度推出的最新作发售后获得了全球媒体的高评价，在玩家中也引起了极大的反响，这不仅再次印证了系列在同类游戏中的霸主地位，同时也为NS的首发带来了成功。

不过后续的情况就比较尴尬了。在主机发售后长达一个半月的时间里，游戏阵容中几乎只能靠一部《塞尔达传说 荒野之息》来支撑局面。而且上半年虽然有《马里奥赛车8豪华版》和《神臂斗士》，但新作的整体数量稀少，一直持续下半年《油彩军团2》发售后才有所好转。除此之外，供不应求的问题到现在都没能解决，举个例子，这次TGS小分队在日本到访过不少大型商铺，几乎都没有NS现货，日本亚马逊上面的NS的购买页面也提示下单之后要4~5天内才能发货。可见其货源一直处于紧缺的状态，官方也表示要到今年年底才能改善供应量。这样的情况很大程度上限制了硬件的销售的成绩。





其实在NS发售前，任天堂的市场份额已经下跌到全盛期的1/3左右，NS刚公开的时候也引来了很多争议的声音，其中主要的两个方面分别是这个时候是否有推出新主机的必要，以及对“可携带出去的家用机”这个概念提出的质疑。不过，NS很好地正面回应了这些质疑的声音，有了一个好的开始之后，下一步就是该如何去普及了。在发售不到1年的时间里面，日本有越来越多的第三方厂商愿意把游戏跨平台到NS上，而且接下来还有《超级马里奥 奥德赛》和《异度之刃2》等新作，2017注定会是NS大放光彩的一年。



Wii U 停产 3DS 为 NS 蓄力

其实早在2016年4月份的时候，任天堂就已经公布了次世代主机将会在2017年的3月份发售（当时公开的代号还是“NX”）。Wii U的失败令任天堂不得不早早开始布局次世代，今年Wii U的新作数量锐减、硬件销量大幅下跌，这些现象都能看出任天堂已经把精力放在了新主机上，而11月份宣布Wii U停产，也能看出任天堂在处理世代交接事情上的决断。那么，在Wii U已经大势已去的2016年继续为任天堂支撑市场的，就是3DS。

2016年3DS的销量无论软件还是硬件都比2015年减少了超过10%，还好《精灵宝可梦 太阳·月亮》依然创下了300万份的火热销售记录。新型号2DS的推出也以更低的价格在一定程度上添补了销量。其实3DS从2011年2月发售至今已经超过了6年的时间，按照一台主机的生命周期这已经差不多接近尾声，虽然3DS在2017年日本的主机市场还是占据重要地位，新型号N2DS LL以及大作《勇者斗恶龙XI》都为这台主机带来了活力，以保证不至于马上被市场淘汰，但是要再坚持2~3年是不太现实的，未来会推出后继机种，还是同样由NS一并继承衣钵还不得而知。

◉2016年各发行商软件销量份额（3DS）

排名	厂商	销量（套）	份额
1	Nintendo	3,846,951	25.2%
2	Pokemon	3,534,441	23.1%
3	Level-5	2,717,726	17.8%
4	Capcom	1,074,800	7.0%
5	BNEI	1,022,070	6.7%
6	Square Enix	706,623	4.6%
7	mixi	331,834	2.2%
8	GungHo	309,273	2.0%
9	Nippon Columbia	285,942	1.9%
10	Atlus	272,709	1.8%
-	其他	1,188,029	7.8%

◉2016年3DS游戏销量TOP5

排名	名称	销量
第1位	精灵宝可梦 太阳·月亮	3,246,222
第2位	妖怪手表3 寿司·天妇罗	1,397,436
第3位	超级马里奥制造for 3DS	743,338
第4位	勇者斗恶龙怪兽篇Joker 3	623,083
第5位	妖怪三国志	563,395

◉2016年各发行商软件销量份额（Wii U）

排名	厂商	销量（套）	份额
1	Nintendo	1,739,854	75.8%
2	Microsoft	241,441	10.5%
3	Pokemon	165,406	7.2%
4	BNEI	69,327	3.0%
5	Square Enix	32,211	1.4%
6	Level-5	17,627	0.8%
7	WB Games	15,907	0.7%
8	Spike Chunsoft	5,108	0.2%
9	Koei Tecmo	3,757	0.2%
10	SEGA	3,625	0.2%
-	其他	2,512	0.1%

◉2016年Wii U游戏销量TOP5

排名	名称	销量
第1位	油彩军团	398,251
第2位	超级马里奥制造	298,212
第3位	我的世界 Wii U版	241,441
第4位	口袋铁拳	164,852
第5位	马里奥网球 终极扣杀	154,147

PS4 销售状况良好 扩张布局开始



▲虽然评价不尽人意，但是《最终幻想15》依然能在销量上独步于日本的家用机市场。

自发售以来，PS4正在逐渐稳步地扩张自己的势力，特别是2016年有《女神异闻录5》、《最终幻想15》和《黑暗之魂Ⅲ》等强力的作品支持，下半年先后进行了降价、推出新机型（CUH-2000）和加强版PS4 Pro，让这台主机在一年内销售了179.1万台，同比2015年增长了接近50%，普及速度超越了上个世代的PS3。软件销量方面，2016年的软件总销量是838.0万套，达到了2015年的175%，市场占有率仅次于3DS，2017年有望在市场规模上实现反超。

硬件方面值得注意的是11月份发售的升级机型PS4 Pro，相对于9月份降价后发售的新版PS4，PS4 Pro的售价更贵，但是换来了更强大的机能，以应对以后VR或者4K等需求。截止至2017年3月份，PS4 Pro在日本国内累计卖了20.7万台，虽然还不是很火爆，但从2017年出缺货的现象来看，用户的需求还是存在的。



◀《女神异闻录5》的惊异表现则让人对日式RPG重获信心。

现状报告

剖析2016年日本主机游戏市场以及游戏产业的未来

加强版机型或许会成为未来的转折点？

21世纪以来，各大主机平台越来越流行推出异色版、轻量版或者容量升级版等根据需求细微调整的差别版本，但是连硬件性能都大幅加强的新版本，至今却几乎不怎么见到。究其原因是成本和风险都比较高。稳定的硬件环境向来是游戏主机的一大特征，对于软件开发商来说，同一个平台上要对两种硬件进行适配和优化，这无疑会增加他们的负担，而对于用户来说，也可能意味着要花费更多的资金在硬件升级上。

但是PS4 Pro的发售，可能意味着将会改变主机“一套配置用到老”的传统模式。回顾上个世代无论是PS3还是Xbox 360，这些主机发售时性能都是领先与同时代PC的，但是到了本世代，PS4只能持平甚至低于现有的PC，再加上4K、VR等概念陆续的出现，可以想象，要用一套硬件坚持5~6年是很困难的。

所以如果像智能手机或者其他电子设备那样，在用户和软件开发商可以接受的范围内，每隔一段时间推出加强型号来延长寿命，这样就可以持续保持竞争力。

另一方面也可以避免每隔5~6年主机更新换代所带来的风险。因为游戏主机的商业模式，终究需要大量的硬件普及率支撑才能运转的。对于硬件厂商来说，推出新主机之后为了推广和普及，前期资源投入和风险都非常庞大。从PSP到PSV的交接就算得上是一个失败案例。3DS在刚接替NDS的时候也是差点翻了车，当时任天堂为了扭转了局面可谓费尽了功夫，而如今过度到NS平台又要牺牲Wii U。哪怕是现在看似风光无限的PS4，在交接前期索尼也投入了大量的资源，以至于连PSV都无暇顾及了。

所以循序渐进的机能提升，将世代的概念模糊化，追求可持续发展对主机来说或许是新的出路。在大洋的彼岸，微软也推出了Xbox One的加强型号Xbox One S，硬件性能甚至超过了PS4 Pro。从这点也可以看出这两家硬件阵营厂商某种程度上都有相同的发展打算。



▲PS4 Pro的发售是否意味着以后主机硬件的更新换代方式向PC或智能手机靠拢呢？

◉2016年各发行商软件销量份额（PSV）

排名	厂商	销量（套）	份额
1	BNEI	830,386	18.4%
2	Square Enix	731,592	16.2%
3	Koei Tecmo	485,713	10.8%
4	SIEJA	413,278	9.2%
5	角川Games	307,513	6.8%
6	Idea Factory	175,968	3.9%
7	KONAMI	169,936	3.8%
8	SEGA	154,813	3.4%
9	Marvelous	132,823	2.9%
10	日本一	112,592	2.5%
-	其他	991,694	22.0%

◉2016年PSV游戏销量TOP5

排名	名称	销量
第1位	我的世界 PSV版	397,607
第2位	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧	292,125
第3位	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ双子之王与预言的终结	218,586
第4位	舰队收藏 改	190,658
第5位	实况力量职业棒球2016	159,532

◉2016年各发行商软件销量份额（PS4）

排名	厂商	销量（套）	份额
1	Square Enix	1,975,384	23.6%
2	BNEI	1,119,909	13.4%
3	SIEJA	827,972	9.9%
4	SEGA	572,549	6.8%
5	EA	504,705	6.0%
6	Koei Tecmo	498,397	5.9%
7	Ubisoft	461,937	5.5%
8	Altus	417,726	5.0%
9	KONAMI	349,439	4.2%
10	FromSoftware	337,172	4.0%
-	其他	1,315,152	15.7%

◉2016年PS4游戏销量TOP5

排名	名称	销量
第1位	最终幻想15	860,127
第2位	女神异闻录5	362,909
第3位	黑暗之魂Ⅲ	330,161
第4位	如龙6 生命诗篇	288,847
第5位	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ双子之王与预言的终结	272,807

过度的期待消退 VR开始普及

VR（虚拟现实）概念在2015年~2016年间是游戏业界非常热门的话题，但凡有VR相关的情报公开，或者哪里有VR设备出展的展会，都会成为媒体和观众们关注的焦点。同时，2016年也被称为是VR的“元年”，因为3台最受关注，也最具有代表性的VR设备都在这一年里发售了，3月份有Oculus Rift，而4月有HTC Vive。虽然因为昂贵的定价，还谈不上开始普及，但是人们对VR的认知度提升了不少。

而伴随着PS4的高歌猛进，PlayStation VR（简称：PS VR）也在2016年10月顺利发售了。截止至2017年3月，PS VR在日本的

销量是10.2万台，这个数字显然谈不上热卖，但是这跟PS VR的供货量严重紧缺也有很大关系。PS VR发售到现在已经接近1年时间，除了发售前的期待和刚发售的热闹之外，纵观整个2017年表现都很平淡，寥寥可数的游戏阵容也让不少玩家怀疑这台设备的必要性，就连VR这个话题热度也大幅降温了。

不过实际上，在这些过度的期待消退之后，VR概念正在循序渐进地普及。最近在日本国内除了家庭用之外，一些游乐设施和主题公园也用来提供行动定位服务。在全球范围也出现了还有很多诸如此类运用在游戏以外的派生用途，可见发展空间是很大的。紧随在VR之后的还有以微软的HoloLens为首的AR（增强现实）、MR（混合实境）。或许我们还需要一些时间，等这些技术成熟和普及开来。



►VR概念在2017年退热了不少，不过仍然可以看到索尼以及一些第三方厂商对此充满信心。今年TGS上依然可以看到《终极地带 引导亡灵之神》这种对应VR功能的作品公开。或许VR还不是玩游戏必须的设备，但肯定是未来不可或缺的一部分。

让人重新认识AR的《精灵宝可梦GO》



▲《精灵宝可梦GO》的热潮虽然昙花一现，但是已经让人看到AR技术的发展空间。

虽然HoloLens给人赢得了未来先机的印象，但是谈到AR技术，2016年成功证明了它“对人类来说是一大进步”的东西，还是要数2016年7月配信的手游——《精灵宝可梦GO》。先来看看作品本身，《精灵宝可梦GO》给2016年的手游市场带来的冲击是无需置疑的。游戏开服之后玩家数大大超越了开服前的预测，在游戏业界以外也带来了无数话题。然而狂热过后，游戏在日本的课金榜上很快就被《怪物弹珠》盖过，而用户数也比不上《LINE：迪士尼松松》，令投资家和金融行业人士大跌眼镜。

不过，必须外出才能进行游戏这种玩法成功引起了全新的热潮。很多至今为止都不玩手游、甚至连游戏都不放在眼内的群体都被吸引到了。而且，与企业或公共团体的合作，以及不限定于直接课金的多样化收入来源等等，这些都成功为本作带来了难以估计的玩家数和收入。当然相对地，“走路玩手机”的祸害也很直接地展现了出来。

对于“《精灵宝可梦》系列”的老玩家来说《精灵宝可梦GO》的系统可能还不够刺激，但是毫无疑问，这部作品在2016年掀起的热潮足以在改变现实的游戏史上留下了名字。而且最难能可贵的是，在这个“《宝可梦》系列”20周年之际成功开拓了一大批全新的用户群体并引发热潮，其带来的潜在价值是未来难以估量的。

手游市场成长放缓 但进化仍在进行

虽然《精灵宝可梦GO》掀起了一股热潮，但是2016年日本的手游市场规模只比2015年增加了4.4%，达9690亿日元。虽然还算是微增长，但是第2季度和第3季度同比2015年业绩下降的手游有很多。《怪物弹珠》凭借从秋天持续到年末的活动大获成功，才勉强挽回了下滑的局面。

另外，任天堂正式进军手游行业也成为了一时的话题。以Pokemon和Niantic共通开发和运营的《精灵宝可梦GO》为首，2016年3月份推出了《Miitomo》，12月份《超级马里奥 酷跑》，再加上2017年2月开服的《火焰之纹章 英雄》，2018年3月还计划推出《动物之森》的手游。大量意料之中和意料之外的作品登场充分向世人证明了他们自家的IP的实力。虽然任天堂未来在手游市场上的扩张可以期待，但说到底他们本业还是自家的主机，今后可能不会有爆发式的增长。从营销手段这个侧面来看手游市场的话，从2016年到2017年也发生了很多变化。首先是从投放电视广告、奖励广告等传统的手段，演变出多样化的活动、与其他作品进行联动等战略。动画化等跨媒体战略虽然也增加了，但是未必能得到最佳的宣传效果。宣传做得比较出色的有两部作品，分别是凭借长久以来塑造IP积累下来的人气，加上游戏系统和课金形式完美结合的《命运 冠位指定》；以及依靠大众推广和电子竞技等线下活动巧妙组合起来的《暗影诗篇》，它们的大热很可能会为今后带来更大的影响。

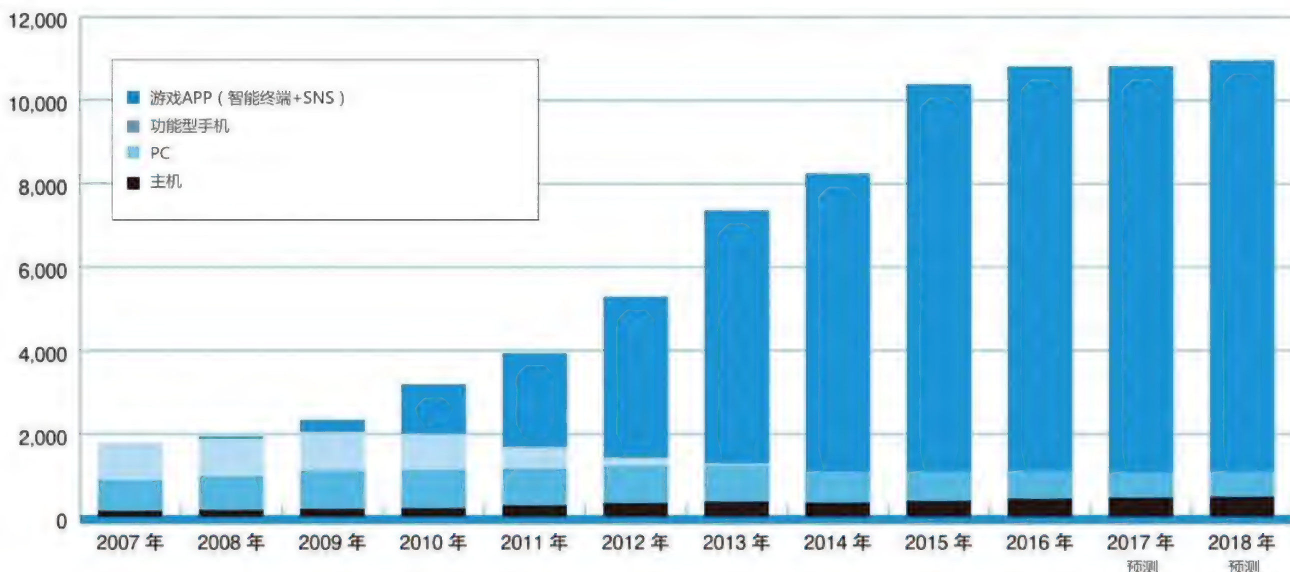


▲《FGO》有机会成为继《怪物弹珠》之后又一款领军日本手游市场的作品。

2007年～2016年日本各在线平台游戏市场规模推移

统计时间：2007年1月1日～2016年12月25日
单位：亿日元

	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年（推测）	2018年（推测）
主机	152	172	202	218	285	342	375	353	392	445	474	497
PC	750	820	920	922	887	895	861	713	706	671	610	600
功能型手机	860	890	920	854	512	192	53	19	-	-	-	-
智能手机	5	55	290	1,187	2,249	3,856	6,069	7,154	9,283	9,690	9,734	9,856
合计	1,767	1,937	2,332	3,181	3,933	5,285	7,358	8,239	10,381	10,806	10,818	10,953



电子竞技是能吸引关注度的盈利模式

目前在日本市场内，电子竞技开始出现兴起的现象，从商业的角度来说这里隐藏这广阔的发展空间。原本日本国内就经常以格斗游戏为中心举办一些比赛或大会，所以电子竞技的发展基础是齐备的，然而还有法律和组织的障碍导致无法设立过高的奖金，以致陷入了“先有鸡还是先有蛋”的僵局里。在这种环境下，如果能有一个可以打破现状的游戏或者厂商出现，这是非常值得欢迎的。

不仅是游戏自身销售，更要从周边聚集起来的人或者企业中得到利润，说不定还能打破现在过分依赖重课金和DLC盈利的局面。运动行业现在也是如此，比起为客户提供场所和器具，通过其他媒介或者举办活动获得的利润远远大于前者。

对于一个IP来说，要扩大和强化其宣传效果除了电子竞技之外还有很多方式，比如近年流行起来的联动咖啡厅、脱出游戏、舞台活动等等，这些都是很有吸引力的宣传形式。当然，动画、电影等多媒体战略自古以来都在进行着，这种对其他媒介物尽其用的势头，相信今后还会带来更多惊喜。



▲电子竞技虽然在其他国家已经开始成熟地发展，但日本国内还是处于萌芽阶段。（图出自“第一届日本电子竞技选手大会”）

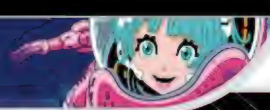
游戏市场的竞争将变得多元化

NS让人深刻印象的起步，《精灵宝可梦GO》掀起的热潮，还有电子竞技的萌芽。对日本市场来说都称得上是另辟蹊径的突破，能够从以前没发现的需求中开拓出一片新天地。NS的设计概念并非“能在电视上显示画面的掌机”，而是“可以带出去玩的家用机”，它的出现成功地满足了日本和其他国家日渐分离的用户需求。《精灵宝可梦GO》则是以“户外”为核心，这是弱化了正统作品的冒险、成长、战斗等元素，纯粹突出抓怪这一点而取得的成果。电子竞技在日本国内还尚未真正发展起来，至少不管怎样他们都得先培养出明星选手或战队。

不过，一旦找到突破口就有机会大展身手。对于目前势头迅猛的NS而言，2017年有《油彩军团2》《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》等大作支持，未来表现是非常值得期待的。在日本国内进入第三年的PS4仍然会是硬件销售的主力，配合新机种NS的发售，相信2017年主机硬件市场规模有望止跌并超越2016年。

不过就算主机的普及度提高，大概还是难以撼动移动端市场的核心地位。只不过，智能手机通过不断的革新和性能提升让用户持续产生更新换代的需求，然后从持续的销售中不断的突破界面和容量的限制，以实体商品和在线服务组合形成一种可持续运转的方式，这些优点是值得借鉴和保留的。

游戏作为一种商品诞生至今已经超过30年了，其市场规模早就不再是一个终端或者一个平台可以独吞的程度，产品种类也变得非常多样化。对于平台提供商而言，良性竞争是理所当然的，百花齐放是现在大环境的趋势。而最终能得到用户垂青的，注定是能带来突破性变革的概念。



SIE
推陈出新的 VR 探索者

SIE 一直担当着平台开发商和游戏开发商这两个角色，从多年前开始实行推出官方中文版的政策后受到了不少国内玩家的欢迎，在它的努力下，越来越多的大作实现了同步发售中文版的情况。SIE 自家旗下有着许多优秀的工作室，《重力异想世界》、《最后生还者》、《神秘海域》都是它的看板大作，未来的作品仍然让人饱受期待。

文：昴星团　美编：01

厂商简介

SIE 全称索尼互动娱乐（Sony Interactive Entertainment），其最初在 1993 年建立，当时是老玩家非常熟悉的 SCE（Sony Computer Entertainment），直到 2016 年才改名为 SIE。

SIE 从 1994 年开发了 PS 后便进入了游戏界，在自家平台上开发了不少优秀作品，直到现在也是圈内著名的开发商之一，在亚洲、北美和欧洲均有 SIE 旗下的工作室，阵容十分之大，具体如下表。



Sony Interactive Entertainment

日本

工作室	其作品和工作范围
SIE 日本工作室	《捉猴啦》、《死魂曲》、《乐克乐克》、《战鼓啪打碰》、《ICO》、《汪达与巨像》、《最后的守护者》
Polyphony Digital	《GT 赛车》、《卡通格兰披治赛车》、《摩托浪漫旅》
ForwardWorks	专注于移动游戏开发

欧洲

工作室	其作品和工作范围
SIE 伦敦工作室	《歌星》、《Eyetoy》、《PlayStation Home》
Media Molecule	《小小大星球》、《撕纸小邮差》
Guerrilla Games	《杀戮地带》、《地平线 零之曙光》
SIE 曼彻斯特工作室	专注于 PlayStation VR 游戏开发

北美

工作室	其作品和工作范围
Naughty Dog	《古惑狼》、《神秘海域》、《最后生还者》
SIE 圣塔莫尼卡工作室	《极速魔神》、《战神》
Sucker Punch Productions	《无名英雄》、《狡狐大冒险》
SIE 圣迭戈工作室	《MLB: The Show》
SIE 本德工作室	《虹吸战士》、《抵抗 惩罚》
SIE 福斯特城工作室	负责支援其他工作室的游戏制作
PixelOpus	《灵魂交织》

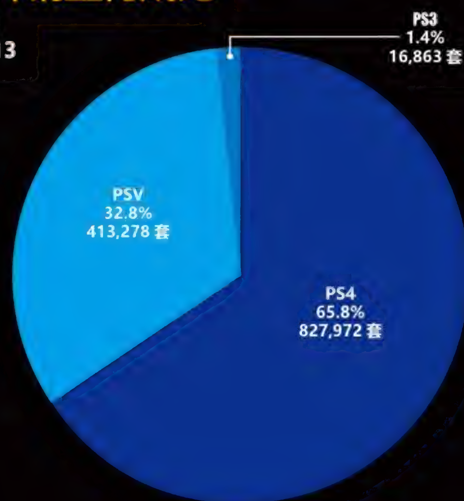
2016 年销售数据一览

随着 PS4 的普及率日益增加，PS3 的游戏比重越来越低，而且 PS3 的游戏大多有 PS4 版，距离 PS3 被完全取代的一天可能不远了。PSV 虽然占比不低，不过比起去年还是有所降低，而且和 PS3 面临着同样的状况——大多 PSV 大作都有 PS4 版，从下表我们也能发现，SIE 在 2016 年发售的 TOP10 里仅有适合掌机的《我的世界》挤进前列，其他作品均为 PS4 独占作品。



▲《我的世界 PSV 版》总销量高达百万，实在令人大跌眼镜。

软件销量构成比



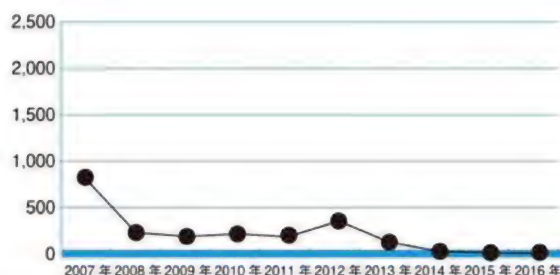
知名 IP 系列年间销量推移数据

系列	2007 年	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	合计
大众高尔夫（网球）	801,110	226,017	184,594	212,050	181,523	349,539	123,809	25,297	10,565	3,246	2,117,750

2016 年软件销量 TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
1	PSV	我的世界 PSV 版	397,607
2	PS4	神秘海域 4 盗贼末路	179,269
3	PS4	COD 无尽战争	160,129
4	PS4	我的世界 PS4 版	128,386
5	PS4	最后的守护者	93,646
6	PS4	COD 黑色行动Ⅲ	91,032
7	PS4	瑞奇与叮当	39,653
8	PS4	无人天空	25,590
9	PS4	血源诅咒 老猎人	22,015
10	PS4	神秘海域 内森·德雷克合集	18,605

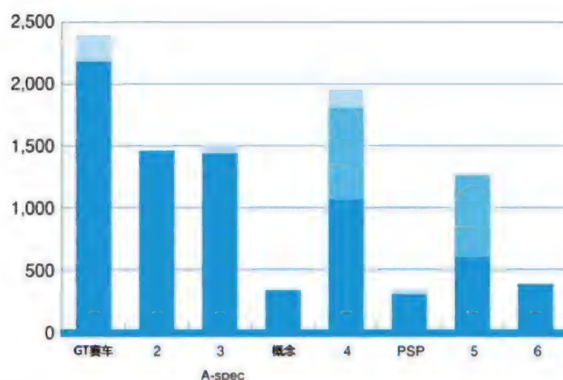
推移表 单位：千套

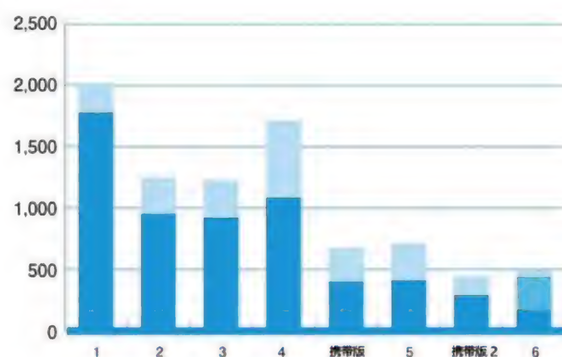


知名 IP 系列各作销量数据

统计时间：发售日～2016 年 12 月 27 日

本篇 移植、重制 廉价版 单位：千套





2017 年（截止至 9 月）经营状况简析

2017 年软件销量 TOP10

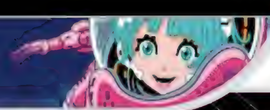
统计时间：发售日～2017 年 9 月 17 日

顺位	机种	游戏名	累积销量（日本地区）
1	PS4	地平线 零之曙光	204,517
2	PS4	新大众高尔夫	136,694
3	PS4	重力异想世界 2	102,630
4	PS4	命运 2	70,281
5	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	42,576
6	PS4	神秘海域 失落的遗产	23,131
7	PS4	遥远星际	17,100
8	PS4	COD 黑色行动Ⅲ 年度版	8,947
9	PS4	啪啦啪啦啪 重制版	7,649
10	PS4	乐克乐克 重制版	2,161

整体经营状态分析

今年 SIE 销量领先的新作数量并不多，剩下的都是老系列重制顶上。《地平线 零之曙光》经过大力宣传能积累到 20 万的销量还算不错，《新大众高尔夫》和《重力异想世界 2》凭借着系列的口碑也在发售后不久直冲 10 万销量，回看刚发售不久的《命运 2》也已经抵达 7 万，还有向上的趋势。《古惑狼 疯狂三部曲》、《啪啦啪啦啪》和《乐克乐克》这几个欧美向的重制作品也有上榜，可见这波重制还算成功。

不过纵观一看，前十名都被 PS4 游戏夺走，完全没有 PSV 游戏的位置，就连原本是掌机的《乐克乐克》重制之后也只登上当红的 PS4，实在让人担心。不过值得一提的是，至今为止《我的世界》仍出现在每周的 TOP 销量榜上，其中 PSV 版首当其冲，这也证明了 PSV 当今还是有适合的游戏类型，至于未来如何，就要看 SIE 的了。



TGS 2017 出展表现简评

出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
亡命小队	PS4	是
COD 二战	PS4	是
底特律 化身为人	PS4	是
战神	PS4	否
隐密日程	PS4	是
地平线 零之曙光 冰尘雪野	PS4	否
钠克的大冒险 双英与古代兵团	PS4	是
The Inpatient	PS4	是
勇者别嚣张 VR	PS4	是
GT 赛车 竞赛	PS4	是
汪达与巨像 重制版	PS4	否





表现评价

SIE 在 TGS 会场中出展的作品数量仍然很多，而且大部分都提供了试玩，可惜出展的自家游戏中并没有 PSV 平台作品。在出展的作品中有几个 VR 游戏，和以往一样人气火爆，另外还有交互式电影 AVG《底特律 化身为人》上台。不过属于重头戏的《战神》并未公开试玩实在可惜。除了自家阵容，试玩区还提供了不少其他厂商的游戏试玩，SIE 和以往一样担当了许多第三方游戏的试玩聚集地。值得一提的是，Level-5 本次并未参展，但其开发的《二之国》却有提供试玩。

出展游戏当中，可以看出 SIE 对《底特律 化身为人》十分看重，为了宣传这款游戏，SIE 聘请了数个工作人员扮演仿真机器人，从不少观众的反应来看，这些演员确实做到了以假乱真的地步，成为了本届 TGS 的热点之一，可见这个广告做得相当成功。

未来经营状况展望

就目前的情况来看，SIE 有众多第三方作品支撑，以后依旧可以维持目前的节奏生产高质量的游戏，同时再把一些优秀作品重制上架的策略，不过从这次的出展作品平台来看，PSV 或许已经在发展计划之外。

VR 游戏是 SIE 目前的着重项目，这次展会就已经有《亡命小队》、《The Inpatient》和《勇者别嚣张 VR》这三款游戏上架，还有对应 VR 的《GT 赛车 竞速》，若未来 VR 游戏能获得成功，那么以后的 VR 游戏占比或许会更大。

重制游戏方面，SIE 手中仍有许多经典老 IP，若能针对市场状况进行重制想必会有不错的结果。但就个人而言，更希望看到老作品的完全重制，根据玩家的需求做出新的改变，而不是简单粗暴的移植。

目前令人关注的作品无疑是新的《战神》，这次的玩法和主题和以往完全不同，不仅仅是游戏背景从希腊神话改成北欧神话，奎托斯的战斗方式也从以往的单打独斗改成与儿子共斗，如此巨大的变化是否能让老粉和新玩家适应暂且未知，而且这次展会并未推出试玩也是让人有点紧张，可以说是决定老粉去留和的作品，不过制作人在采访中表示自己对本作的自信，希望能给粉丝们一份满意的答卷。

最后就是充满问题的 PSV，PSV 在当前环境下非常尴尬，虽然小游戏众多，但大作基本都是 PS4 版的移植版，不仅画面和游戏表现水平下降了一个档次，而且部分厂商在移植时对 PSV 的优化较差，使得 PSV 更加没有存在感。不过从去年的发售表来看还是能发现 PSV 在市场中仍有生存能力。接下来的问题就是，SIE 是否会在 PSV 上集中精力研发第一方作品，充分发挥 PSV 作为掌机的优势，而不是等第三方来补充，毕竟自家机器的性能只有自己最清楚，只有这样才能把 PSV 从目前的位置拉回来，否则 PSV 很难见到翻身之日，又或许，PSV 的后继机已经在 SIE 的某项计划当中？

▼新《战神》的概念跨度非常大，让老粉有所期待的同时又有点担心。





■展台正面最抓眼球的是《COD 二战》和人气从 Capcom 展台蔓延到这边的《怪物猎人 世界》。



■展台的后方也还是有着大大的 PlayStation LOGO，不远处就是等待试玩的队伍。

SIE

在任天堂几乎从来不出席，今年微软也继续不参加的 TGS 上，作为惟一一个有展台的第一方厂商，说 SIE 的 PlayStation 展台是全场的无冕之王，应该也不会有人反对吧。今年 SIE 展台的内容依然一如既往地丰富，而且涵盖的内容非常多样化，重头大作中的一个自然是占了不少试玩区的《怪物猎人 世界》，虽然试玩后没有老卡展台特有的赠品，但也成功分流了不少更关注游戏本身的玩家。另外《底特律 化身为人》、《真・三国无双 8》和《COD 二战》也拥有不小的展示区域，不过人气和《MHW》比起来还是有一定的差距。

另外今年 SIE 展台的试玩比较特别，PS4 游戏试玩是可以让玩家自行选择要排哪一个游戏的队伍，但是 PS VR 游戏试玩是完全随机的，排到你的时候哪个游戏空闲就让玩家玩哪个，很有点纯粹看脸的意思，对于人品攒得不够的玩家来说，想要玩到自己心仪的 VR 游戏会是件非常困难的事情。

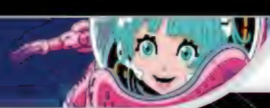


■从展台的侧面看去，《GT 赛车 竞赛》和《底特律 化身为人》两个独占大作分别占据了最显眼的展示位置。



■ PlayStation 展台的完场 Show Girl 巡礼比较特别，除了会让 Show Girl 和 Coser 一起列队感谢玩家前来试玩，手里还会拿着字母或数字气球，拼成自己负责的游戏的名字，例如这三位 Show Girl 就是来自《COD 二战》的试玩区。

无冕之王





■另外《怪物猎人 世界》试玩区还有这个对猎人们来说吸引力十足的烤肉照相点。（三味线：我吃爆！）



■既然是第一方展台，展示一些新的限定版主机自然也是常规项目，其中《怪物猎人 世界》主题的 PS4 PRO 已经被订购一空了。

各种风格劲作争奇斗艳



■《怪物猎人 世界》的试玩区有一个专门的联机试玩台，外面还有这四个屏幕实时展示四位玩家联机试玩的过程。



■《底特律 化身为人》在现场安排了不少仿生人官方 Coser，还会站在这个特意设计的展示柜里，伪装成商品状态的仿生人和观众们互动。

稀饭：相比起展出游戏的规模，PlayStation 展台的规模感觉似乎有点偏小，和其他展台之间隔开了一大片空地，试玩的排队情况也因为试玩区较小而变得很严峻，至于 PS VR 试玩那个规则更是让人无力吐槽，我这个在浅草寺抽到大吉还碰到王思聪路过的人都没法被选中去玩自己想玩的游戏，恐怕只有天选之人才能在《夏日课堂》试玩里提早和大小姐见面了。

水无月：PS VR 展区那密密麻麻的排队人流也是有点吓人，而且试玩游戏是随机选择的……要体验一把 VR 版的《终极地带 引导亡灵之神 火星》或是在《夏日课堂》里和大小姐提前见个面也不是件容易事啊……

三味线：因为有任务在身，SIE 展区算是个人在场内逗留时间最长的地方，虽然大半时间都耗在了排试玩队伍上……此展区有两点最让我印象深刻，第一是久候两小时终于玩到了《二之国Ⅱ 荣归王国》这款高素质日式 RPG，第二是其设在外围可供拍摄的《怪物猎人 世界》烤肉屋子，因为跑一天展子真的好累，我迫切需要烤肉喂饱自己，所以我吃爆！（喂！）

乌冬：SIE 这里集合了其他厂商的 PS4 游戏，可以说是我们这些需要试玩多款游戏的人的救星，当然要说展台当中印象最深刻的地方就是《MHW》试玩区旁那个烤肉的摄影区，经常都有人排队等着拍照，甚至比某些游戏的试玩台还有人气（笑）。

TGS 2017 PlayStation VR 游戏合集

如果问当下 VR 游戏哪家强，PlayStation VR 绝对是 No.1，这里就把本届 TGS 公布和展出的 PS VR 游戏来做一个大合集。

文 马修 美编 NINA

勇者别嚣张 VR

V! 勇者のくせになまいきだ R

SIE · 策略 · 中文版 · 预定2017年10月14日 · 本地1人 · PS VR专用 · 4900日元

早年 PSP 上非常有创意而且好玩的复古像素风格"反勇者"系列的 VR 版，扮作魔王的你在迷宫里布置怪物和陷阱，应对那些又打劫你的财物又要你性命的自称勇者的狠家伙们，一直是系列最大乐趣所在。VR 版打破系列 2D 画面风格的限制，进入到了 VR 立体世界。你在游戏中的地位也从魔王提升到了破坏神，魔王则成为了管家式的角色来指引你的行动，而魔王的女儿小魔女也有登场，卖萌和给玩家打气之余，任务结算时还会直接走到玩家的身旁来和玩家对话。

虽然游戏的核心还是繁衍魔物来对抗勇者，但作为破坏神，你更可以化被动为主动，在地图上调兵遣将、攻城略地，最终击败勇者所属的王国。PS4 手柄可以直接作为体感设备使用，用作光标投射器来选择建设魔物巢穴的地方和使用法术的地点，通过 L1/R1 键旋转推演桌，或是通过△键/触控板调整视角远近，从而清晰看到战场之上的每一个地点。本作对应中文版，而且采用台版中文配音，因此一些很有趣的细节设定和剧情对话也都可以很轻松地了解到了。



行者

The Walker

刃游网络 · 主视角射击 · 中文版 · 发售日未定 · 本地1人 · PS VR专用 · 售价未定

中国厂商刃游网络打造的一款带有浓郁中国元素和幻想要素的主视角射击游戏，把中国传统的鬼怪符咒猎鬼文化与现代武器及服装等现代文化进行了结合。游戏以上海为舞台，玩家是除魔师的后人，能使用各种符咒的超能力，并拥有可以寻找到躲藏在里世界怪物的天眼，以守护城市为目的投身于对抗恶魔军团的战斗中。除了 VR 带来的全方位恐怖体验，该作还支持联网组队，来合作对抗怪物或 PVP 竞技。



夏日课堂 新城千里

サマーレッスン 新城ちさと

BNE · 模拟 · 日版 · 预定2017年10月11日 · 本地1人 · PS VR专用 · 2980日元



西洋妹子艾莉森来了才没多久，《夏日课堂》的最新版本《新城千里》也公布了。虽然刚公布的时候让人觉得是宫本光换身衣服和发型以及黑丝又加上萌萌的泪痣，但在实际试玩中会发现，这个大小姐真的是与众不同的。

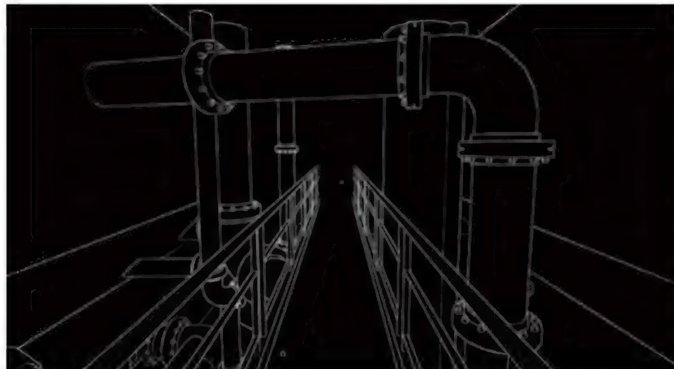
大小姐是被过分呵护下成长起来的，甚至想出去都会被管家以外面危险为由无法实现，而其房间虽然透着奢华但色调偏暗，与宫本光房间的简洁明亮以及艾莉森房间里无处不在的暖暖阳光有着极大的差别，大小姐虽然不是那种慵懒冷漠的类型，但是在试玩中，把作为家庭教师的玩家关进魔术箱子然后用剑插的桥段，绝对会让人对这位大小姐刮目相看。虽然试玩版没有太多的内容公开，但短短的这一段，似乎也在告诉玩家：《夏日课堂》的最新版本，将带来与之前的两个妹子完全不同的体验。

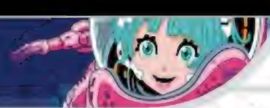
窒息

Stifled

Gattai Games · 动作冒险 · 美版 · 预定2017年内 · 本地1人 · PS VR专用 · 售价未定

新加坡游戏工作室 Gattai Games 带来的这款第一人称 VR 恐怖游戏，特点在于通过声音来把握身边的情况，游戏还专门设定了声音定位的系统，来让玩家感受潜藏于黑暗中的危险所带来的惊悚和恐惧。很多时候，玩家都要在制造声音和保持沉默之间做出选择。



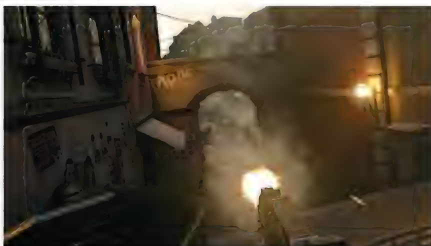


亡命小队

Bravo Team

SIE · 主视角射击 · 美版 · 预定2017年12月5日 · 在线1～2人
PS VR专用/对应PS VR专用射击控制器 · 售价未定

这款VR射击游戏的舞台是一个虚构的现代东欧城市，主角因为护送任务失误导致总统被暗杀，自身陷入危机的同时，国家也岌岌可危。主角只能拿起武器，和所有敌人展开激战。快速的思考和敏捷的行动都是活下去的关键。游戏对应枪型的PS VR专用射击控制器，配合逼真的音效和虚拟现实的沉浸体验，会大大增强游戏的临场感，亲身感受到战斗在最前线的惊险。游戏的故事模式中，可以与NPC或朋友组成两人一组的搭档。游戏支持在线联机时的语音聊天，以方便在游戏中与队友进行埋伏、突击、掩护等战术沟通。



The Inpatient

The Inpatient

SIE · 冒险 · 美版 · 预定2017年11月21日 · 在线1～2人
PS VR专用/对应PS VR专用射击控制器 · 售价未定

恐怖医院题材的冒险游戏，玩家化身为黑木疗养院中一个失忆症的患者，在自己是谁、为什么会来到这个地方等疑惑中，为寻求真相进行探索和冒险，瞬间回忆也是找出自己为什么在这里的关键。游戏有不同的分支剧情和结局，玩家的每一个选择都会极大影响到游戏的走向。最终，在丰挑战一个又一个的恐怖之后，阴谋浮出水面……本作作为VR游戏，玩家可以在游戏中低头时看到自己的四肢和手脚的设定，更加深了在疗养院里的沉浸感。



九龙风水传 VR 朱雀

クーロンズゲート VR 朱雀

Jetman · 动作冒险 · 日版 · 2017年内 · 本地1人 · PS VR专用 · 3980日元

20年前在PS上以四张CD的容量而成为话题的《九龙风水传》的20周年VR复活版，在去年9月成功众筹后，如今放出了免费的试玩版。

游戏中的九龙城寨是真实存在于香港殖民地时期的一座围城，特殊的历史原因使得这里长期处于无政府状态，虽然1993年被拆除，但这里的高楼、破败、霓虹灯光、近乎无政府状态，以及留下来的各种灵异传说，都与西方观念中的未来末世非常相符，因此频频出现于西方和日本的科幻、恐怖、灵异等题材的作品中。在《九龙风水传》的游戏里，玩家要通过香港九龙城寨的阴间世界，用基于中国传统的风水五行八卦等的道具与法器，来让九龙城的阴间恢复正常，从而恢复阴阳两界的平衡。而即将到来的VR重制版，更会让玩家真正置身于那个已经消失多年的人文奇观中。



终极地带 引导亡灵之神 火星

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS: MARS

Konami · 模拟 · 美版 · 预定2018年春 · 本地1人 · 对应PS VR · 售价未定

2003年发售的机器人动作游戏《终极地带》的二度重制版，相比2012年的HD版，此次重制不仅对应4K超清画质及厚重的临场感音效，还全程支持PS VR，让玩家身临其境般地去感受机器人的激烈战斗。相比原作，除了第三人称视点改为驾舱内的第一人称视点。本作的操作和原作也有些许差异，但大体上还是和原作保持相同。游戏在VR稳定性上也做了很大优化，VR模式下基本不会产生眩晕感，包括视点发生较大改变、且快速进行游戏的时候也是如此。



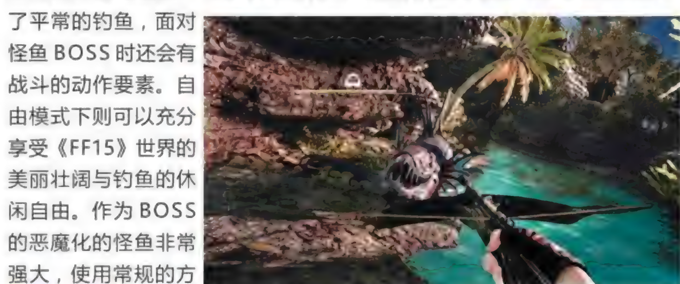
深渊怪物 最终幻想15

MONSTER OF THE DEEP: FINAL FANTASY XV

Square Enix · 动作 · 日版 · 预定2018年11月12日 · 本地1人 · PS VR专用 · 3797日元

备受关注的《最终幻想15》的VR版，玩家进入到《FF15》的世界中，以自己分身的虚拟形象来进行各种各样的交流与互动，当然也要挑战潜伏在深水的魔物，此外也可以自定义钓鱼道具。故事模式中除了平常的钓鱼，面对怪鱼BOSS时还会有战斗的动作要素。自由模式下则可以充分享受《FF15》世界的美丽壮阔与钓鱼的休闲自由。作为BOSS的恶魔化的怪鱼非常强大，使用常规的方式并不能直接钓上来，需要用弩枪和光箭来不断将其削弱，有时还会有飞出水面、快速爬上陆地袭击玩家这样的意外情况发生。

在PlayStation Store预约本作，还会获得武士服装以及本作的主题。



黑暗侵蚀

黑暗エクリプス

Sunsoft · 即时战略 · 日版 · 预定2017年内 · 本地1人 · PS VR专用 · 售价未定

年中公布的一款面向PS VR的即时战略MOBA游戏 标题中的"黑暗侵蚀"，是游戏故事中人们给世界被黑暗包围、众多怪物在黑暗中出现导致世界秩序崩溃的灾难所起的名字。此次在TGS 2017上本作放出了第一弹游戏预告影像。游戏充分利用了VR的特点，使得这款MOBA有种与众不同的沉浸感。玩家需要在人类住民和怪物中选择三个来进行战斗，一边建设保卫领土的塔，一边对对手进行攻击，破坏对手的据点便可胜出。



军团指挥官 Legion Commander

畅游 · 即时战略 · 中文版 · 发售日未定 · 本地1人 · PS VR专用 · 售价未定

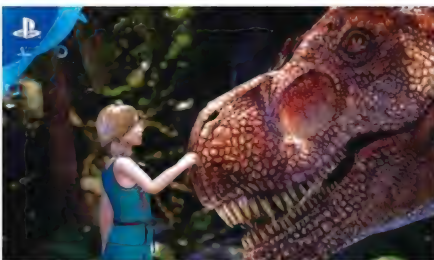
中国厂商畅游正在开发的卡片即时战略VR游戏，玩家作为一名出色的军事指挥官，要从树人、精灵和人类三个种族中，选择指挥官和士兵，来进行收集、养成、搭配技能并组建军团，战斗前可以根据不同的地图和战况来选择出战的种族和具有不同战斗特性的兵种。游戏全程都会考验玩家的兵种搭配以及战术策略。



方舟公园 ARK Park

Snail Games · 动作冒险 · 美版 · 2017年内 · 本地1人 · PS VR专用 · 售价未定

以史前世界为题材的这款VR游戏，会让玩家化身为游客，身临其境地与恐龙以及史前环境进行接触和互动，去探索热带雨林、白雪覆盖的山脉和广阔的平原，以及栖息在这些地方的恐龙。游客可以去远涉探索并近距离地去观察恐龙及其周边郁郁葱葱的生态群落。在不同的地点，游客也有步行、乘车甚至骑恐龙的行动方式。而在远足中，游客还能参与到这些奇妙生物的基因采集中，通过制作方舟工具、诱饵和武器，游客可以从整个栖息地的许多恐龙和灭绝的生物中收集名为"Gene Cubes"的基因，其中包括超过百种的独特物种。收集的过程本身极具挑战性，这就需要游客来通过逻辑解谜、动作技巧以及探索和信息的资源管理来进行珍贵动物的收集。此外游戏还有抓拍模式，拍摄到奇异生物还可以获得额外的加分。



铳墓 VR GUNGRAVE VR

BlueSide · 动作射击 · 日版 · 2017年内 · 本地1人 · PS VR专用 · 售价未定

2002年7月在PS2平台发售的爽快感十足的动作射击游戏《铳墓》，在沉寂了15年之后以VR形式归来，并在TGS上放出了首部预告视频。游戏包括了第一人称视点和第三人称视点两种战斗舞台，对应"动态射击"和"完全破坏"。游戏沿袭了《铳墓》的激烈和爽快，双枪系统和棺中的重火力武器等经典设定也都传承下来。除了PS VR的头部跟踪和PS Move这样的体感VR操作，游戏也支持PS4手柄操作。



A列车 Exp A列车で行こう Exp.

Artdink · 模拟 · 日版 · 预定2017年12月21日 · 本地1人 · 对应PS VR · 7800日元

日本厂商Artdink旗下的铁路公司经营模拟游戏"《A列车》系列"的VR最新作，作品在系列史上首次实现了从日本北部到南部的全国新干线贯通。其中对应PS VR的模式名为"VR铁路模型"，通过虚拟现实空间中的铁路模型沙盘模拟，来体验全新的《A列车》。



Japan Studio VR 音乐祭 Japan Studio VR 音乐祭

SIE · 音乐 · 日版 · 预定2017年10月20日 · 本地1人 · PS VR专用 · 1759日元

该软件是2017年5月举办的"GAME SYMPHONY JAPAN 23rd CONCERT ~ PlayStationを彩るJAPAN Studio音乐祭2017 ~"中筛选的14首音乐的影像，总长度约30分钟。除了复数屏幕的演唱会影像，还有SIE的游戏角色多罗和库罗出现在玩家身边，和玩家体验现实中无法实现的"新感觉音乐视听"感受。另外在20分钟的VR实况录像中，还提供了指挥和观众两种不同的视点。



猫咪后院 VR ねこあつめ VR

HitPoint Inc · 模拟育成 · 日版 · 发售日未定 · 本地1人 · PS VR专用 · 售价未定

日本人气模拟宠物养成手游《猫咪后院》的VR版，和一般的模拟养成游戏不同，游戏里这些猫和你并没有什么主从关系，你的后院对于这些猫们来说只是个可以吃白饭的地方，所以即使你不照顾，猫大爷们也不会饿死或者变异黑化。而你要做的，就是在后院放置猫粮和玩具，来吸引更多的猫大爷们到来。而这个VR版不仅沿袭了原作轻松的吸猫乐趣，玩家还将在虚拟现实中感受到被形形色色的猫主子们包围的治愈感，让猫奴们的云吸猫上升到一个新的高度和境界。



文 纱迦 美编 NINA

GT SPORT

PS4

GT 赛车 竞赛		SIE	
Gran Turismo Sport		竞速	中文版
2017 年 10 月 17 日	本地 1 ~ 2 人，多人在线	对应 PS VR	
售价为 398 港币			

在跳票一年后，看来《GT 赛车 竞赛》已经铁定将于 10 月和玩家见面。可能还有不少玩家因本作的名字而对游戏内容感到疑惑，实际上按制作人山内一典的说法，本作完全可以被称为《GT 赛车 7》。只是由于游戏重点在竞赛上，所以才起了这样一个名字。而从游戏已公布的情报和试玩体验来看，本作的确拥有不亚于系列正统作品的丰富内容。喜爱赛车游戏的朋友必将拥有一个完美的十月！

4K+60 帧 +HDR 还不够!

“《GT 赛车》系列”从来都是 PS 系主机的炫机大作。这次《GT 赛车 竞赛》会完美对应 PS4 Pro 的机能，它将带给玩家 4K+60 帧 +HDR 的顶级画面享受，还支持广色域（Wide Colour）。本作的 4K 解析度是将 3200×1800 解析度的画面通过棋盘渲染来达成的，从而保证了 60 帧的流畅度。采用普通 PS4 则只能达到 2K 解析度。

HDR 是玩家如今十分关心的画面指标。本作的开发商 Polyphony Digital 采用特制摄像机拍摄素材，其最高亮度达到 10000 尼特，超过目前民用级电视所支持的 HDR 10 规格的 10 倍。而更惊人的是本作完美支持广色域，据山内一典表示，现实中有 10% 以上的车辆的涂装色无法在 sRGB 标准中呈现 。而本作采用 10 纳米光谱测量技术来精确还原车辆的真实色彩，最终达到了 BT.2020 色域标准。据称目前市面上还没有能够完美表现本作 HDR 和广色域水平的民用级电视。

PS VR的沉浸式体验

本作并不是首个对应PS VR的赛车游戏，PS VR首发游戏中就有SIE的《驾驶俱乐部VR》，当时不少玩家体验后都感觉画面差、容易晕。本作在TGS上提供了PS VR的试玩，试玩时视角为车内视角，临场感十足。VR模式下的游戏画面明显是打了折扣的，特别是解析度一看便知，但游戏仍能保持稳定的60帧。在VR模式下玩家可以转动头部来观察车内构造，或是欣赏四周的景色，确认后视镜这样的行动自不必说。当然在开车时其实并没有什么余裕能让玩家有这种闲工夫，至于眩晕感要比《驾驶俱乐部VR》好一些。在试玩时游戏会开启很多辅助效果，难度会比正常游戏时要低。总的来说VR模式作为本作的一项附加内容而言还是不错的。

游戏的主轴 竞赛

本作的最大看点当数竞赛模式。本作与国际汽车联合会（FIA）进行合作，玩家能在游戏中参加国家/地区杯和车厂杯的赛事。竞赛可以说是以往GT学院的升级版。比起GT学院，这次的赛事能更好地激发玩家的热情，在意自身归属的玩家可以挑战国家/地区杯，而对特定车厂有偏好的玩家推荐挑战车厂杯。

本作的竞赛模式也是目前惟一一个获得FIA认证的虚拟竞速赛事，完成比赛后玩家可以获得FIA认可的数字执照。这种数字证书拥有与现实中FIA认可的其他执照的同等地位。在现实中玩家要想获得FIA的执照并不容易，如今玩家在游戏中就可以实现这一愿望。而获得好成绩的玩家，还有机会参加FIA的年度盛典接受表彰。

超过150辆的高质车辆

如果说赛车游戏有如一部电影，那么出现的车辆就是其中的演员。本作的“主要演员”是超过150辆的高质车辆，全部经过精心制作，从外到内、从顶到底的建模细节令人满意。在收录的车辆中不光有已上市的车款，还有至少20台由世界各大知名车厂品牌为游戏打造的Vision Gran Turismo未来概念车，包括布加迪、阿斯顿马丁、梅赛德斯奔驰等。而GT玩家十分期待的保时捷也将加入本作，圆了玩家20年的梦。

光有车没赛道也不行。本作将收录来自17个地点的28条赛道，其中包括俗称“首都高”的东京高速公路、车迷心目中的圣地纽堡林等。

走遍全球的摄影之旅



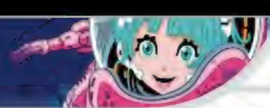
拍照模式在本作中将迎来全新的进化。首先本作首次加入了车身涂装编辑器，玩家可以把自己心爱的车辆变为“痛车”。而拍照模式这次收录了名为Scapes的全新玩法，允许玩家将自己车库里的车辆放到指定的场景中拍照，而且支持同场景放置多部车辆。游戏收录了超过1000个的全球知名风景点，加上拍照模式的强大功能，能够为你制作出一张几可乱真的4K解析度照片。

车迷的全新生活方式



本作全新的品牌中心模式对车迷来说十分有吸引力。除了展示品牌车辆的展示间，发布汽车相关资讯的频道外，还首次加入了讲述汽车文化的博物馆。在博物馆中玩家能看到一百多年来的汽车产业发展史，在查看每一个经典品牌诞生瞬间的同时，还能了解到当年还发生过哪些大事。如此具有人文气息的设定，让人想到了山内一典的名言：“《GT赛车》不仅是游戏，还是一种生活方式！”







底特律 化身为人		SIE	PS4
Detroit: Become Human		动作冒险	美版
2018 年	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

在经过《暴雨》带来的声名选起，和《超凡双生》备受关注却评价不高的低潮期后，Quantic Dream 蛰伏足足三年，才为大家带来了《底特律 化身为人》，而随着游戏公布的情报逐渐增多，其发售日也在逐渐向着我们靠近，相信会在 2018 年的上半年就和大家见面。在本次东京游戏展上，《底特律 化身为人》也作为主打作品之一，于 PlayStation 的展台上露面，不但能够让玩家们亲手试玩去年公布过的拯救人质游戏段落，SIE 还特意为我们大陆媒体安排了专场，采访本作的制作人 Guillaume de Fondaumière，让我们能够进一步了解这款作品诞生的原因，和其蕴含的意义。接下来，请大家在本次前线中和稀饭我一起，来重新认识一下这款互动电影游戏的真正魅力吧。

文 稀饭 美编 NINA

三位主角 一个故事

◉ 卡拉，新生的幸存者（扮演者：Valorie Curry）

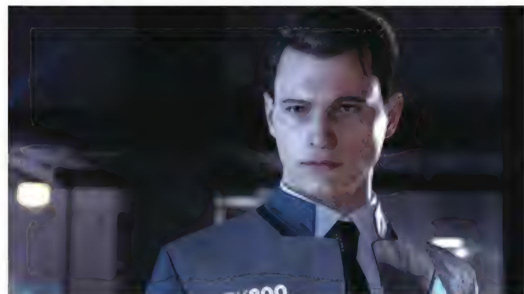
自 2015 年 10 月 27 日于索尼举办的巴黎游戏周正式公布以来，《底特律 化身为人》基本上维持着一年公布一个主角的方式推动宣传，一开始首先露面的是来自于 Quantic Dream 在 2012 年公布的技术 Demo《卡拉》中的同名女主角，一位在制造阶段便被发现具备感情，却最终得以顺利进入人类世界的仿生人。



尽管她是最早被公布的主角，目前关于卡拉的经历却是最少被提及的，很可能是因为她的故事涉及到了太多关于游戏核心的故事线，所以除了知道她在逃过被当作残次品处理的命运后来到了工厂外的世界，并努力在人类世界中挣扎求存外，我们对于这位女主角的经历几乎仍然是一无所知。但毫无疑问，在三位主角当中，卡拉的故事线将会是最动人心弦的部分，毕竟她就是整个游戏的灵感来源。

◉ 康纳，犯罪的终结者（扮演者：Bryan Dechart）

康纳是作为第二位主角，在《底特律 化身为人》于 2016 年 E3 上的展示中登场。他是一位先进的侦探仿生人，拥有分析犯罪现场，甚至是通过推演重现犯罪发生时刻的能力。同时他也担当着在挟持人质事件中进行谈判的角色。本次 TGS 的试玩当中，玩家们可以亲手操作康纳体验那一段曾经在 E3 上被演示过的谈判流程，根据玩家事前调查的充分程度和谈判时的选择，康纳有可能会成功救下被作为人质的小女孩，也有可能会让她死于非命，甚至会被陷入疯狂的仿生人一枪爆头。



在游戏层面上，康纳某种程度上代表着 Quantic Dream 的传承，他们把在《暴雨》当中尚未充分做到极致的探案元素都运用在了康纳身上，好给予玩家们更精彩的探案体验。

◉马库斯，仿生人的解放者（扮演者：Jesse Williams）



《底特律 化身为人》的第三位主角，是一个神秘的仿生人，那就是马库斯，一位致力于"解放"仿生人，让它们不再被人类作为工具使用或被奴役的革命家。他在2017年本作的E3演示中首次和玩家们见面，而在本次TGS上，他也是采访前的演示中制作人Guillaume操作的对象。

和卡拉还有康纳不一样，马库斯与其说是一个诞生了感情的仿生人，不如说是他们感情觉醒的来源，只要马库斯和一个仿生人进行了接触，就可以让对方获得类似于自由意志的思维能力，并将追随马库斯的目标而行动。至于他会是一位暴力的革命领袖，还是一位坚持和平抗议的领军人物，要看玩家的选择而定。

TGS试玩感受

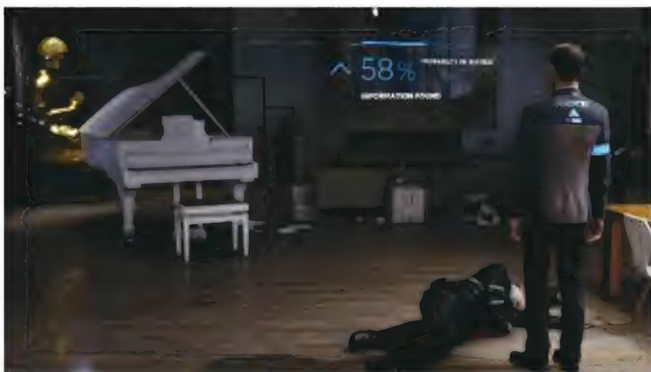
作为欧美风格的作品，《底特律 化身为人》虽然在游戏形式上比较适合并不热衷打枪的日本玩家，而且在PlayStation展台上还有着试玩区、Cosplay演出和大幅海报等宣传优势，试玩人数却并不算特别多，所以也成为了稀饭我在21号当天入场时试玩的第一个游戏。

试玩的段落就是本作在2016年于E3上公布的实际游戏片段，内容是作为侦探仿生人的康纳前去解决一个失控的仿生人杀死主人并挟持人质的事件。

亲自玩这个片段让我看到了很多在视频里没有注意到的细节，例如虽然从整体的行为特征上来看，康纳经常保持着一样的表情，似乎并没有什么情绪和个性，但是在进入罪案现场之前，他在电梯里却会用硬币玩各种手部杂技，而不是像一般仿生人那样，在没有行动需要时就如同雕塑般地站着待命，最后到达相应楼层时康纳停下动作，右手两指正好夹住硬币，展示出了上面的"Liberty"（自由）字样，暗示着康纳可能已经获得了自由意志，又或是他们这种型号的仿生人在思维自由度上比其他型号更高。

接下来的段落里，玩家需要先和负责现场控制的特警队队长见面，然后搜查房屋，寻找有利于自身谈判的信息，而玩家谈判的成功率也会作为一个直观数值显示在康纳身边，不过比起游戏系统设定，这看起来更像是康纳自己的程序根据实际情况推断出的结论。

从整体而言，这个部分给人的印象还是很"暴雨"，或许在呈现调查元素和展现康纳的能力上更科幻也更成熟，但核心仍然是强调互动的电影式游戏，而且很多互动项目只能进行一次，例如一开始进房子的时候康纳会遇到一条落在鱼缸之外的热带鱼，调查它就可以选择是无视还是将其放回鱼缸里，但当时稀饭我一时手抖选错了互动方式，结果直接无视了热带鱼，回头想要补救，却发现已经无法再次调查了。这某种程度上也可以被理解为是开发者们在通过这个设计提醒大家，大部分互动选择都是没法回头的，需要想好再行动。



▲调查可以提升谈判的成功率，不过就稀饭我个人试玩的过程来看，似乎光靠调查无法把成功率提升到100%，只能维持在60%-70%左右，所以玩家之后在谈判当中的对话选择依然至关重要。



▲在试玩的最后，稀饭我只是达成了一个中等偏下的谈判结果，康纳和陷入疯狂的仿生人一同坠楼，但小女孩得救了。

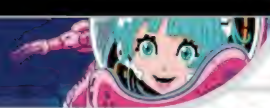
而在之后的谈判阶段，玩家们就会了解到每一个选择的后果有多么严峻，这一点大家在之前E3的演示视频里应该已经有所了解，而在实际操作部分，稀饭我发现要面对的情况还要比想象中更艰难一些。

首先，几乎所有的对话都是有选择时间限制的，如果没有及时选择好对话内容，整个谈判的走向就会产生新的变化，想要把握住节奏，除了思维敏捷的神人，对于一般玩家来说可能是需要一两次重试才能做到。

然后，其实这个段落并非只是单纯的对话选择，在一边和挟持人质的仿生人沟通的时候，玩家还得操纵康纳一步步向着对方靠近，这里面也有一个需要掌握的度，太快太急容易让对方陷入不稳定状态，甚至让康纳被一枪爆头，而如果太慢，有可能会赶不及来到人质身边实施救援——尤其是玩家们打算是让仿生人被狙击手爆头的情况下这一点尤为重要。

最后，想要完美解决这次人质危机并不容易——甚至可能没有真正意义上的完美解决手段，稀饭我的尝试中，康纳最终谈判失败，陷入疯狂的仿生人决定和他手中的小女孩人质一起坠楼自杀，不过因为之前操作康纳靠得足够近，我还是用QTE把小女孩救了下来，但作为代价，康纳却也坠下了高楼。

总体而言，试玩的感觉其实非常不错，既有张力十足的人物冲突，也有参与感十足的互动元素，可以看得出来Quantic Dream在经过《暴雨》的成功和《超凡双生》的洗礼之后，在互动电影式游戏的开发之路上，又找到了新的方向。这也让我对接下来的制作人采访充满了期待。[文：稀饭]



制作人访谈

采访对象：Quantic Dream 工作室联合 CEO &《底特律 化身为人》制作人 Guillaume de Fondaumière



◉ 现场演示

《底特律 化身为人》的采访分成了两部分，第一部分其实没有太多惊喜，就是 Guillaume 亲自下场操作，向我们演示了一段在今年 E3 时就公布过的游戏试玩 Demo，也就是本作当中的三位主角之一马库斯和同伴诺斯破坏仿生人卖场，并将他们一一"解放"的过程。



▲当马库斯解放了所有仿生人后振臂一呼，他们便直接成为了马库斯的忠实追随者，瞬间接受了他的理念，这似乎已经超越了一般意义上的自由意志解放，倒更像是给对方植入了某种思维病毒。

先说说稀饭我个人对演示的观感把，从系统设定上来说，《底特律 化身为人》仍然是一款互动电影式的作品，试玩中康纳探案的部分已经把这一点体现得非常明显，而马库斯的部分则展现了这个作品在互动体验上的丰富之处。

首先，马库斯不是一般意义上的仿生人，他头上并没有仿生人特有的圆圈，而且有着很多不同寻常的能力，用以丰富游戏的互动体验。

例如他可以通过观察仿生人商店里的安保摄像头，找到这些装置的电力来源，并且只是通过隔空遥控，就能关闭电源线路。他还可以通过预判来考虑自己采用的行动策略，计算出最合理的行动路径，避免失误。

除此之外，玩家还可以用马库斯的能力来直接"解放"场景当中任何可以互动的仿生人，只要拍个肩甚至是隔着玻璃对个掌，原本会对人类唯命是从的仿生人就突然被植入了"革命的火种"，开始愿意追随马库斯进行解放自己同胞的事业。这与其说是一种对仿生人的思维启迪，更像是马库斯直接把自己的理念植入到了这些仿生人身上。

而且在演示当中，我们也可以看出马库斯的确和一般仿生人存在着不小的差别。

有一点很明显的是，他的皮肤其实并非是一般仿生人那样的人造皮肤，更像是一个实体投影，当他解放仿生人的时候，手上的投影就会消失，露出底下充满了无机质感的真实外表。而且在他黑掉一些虚拟显示屏幕，播放倡导解放仿生人的视频时，马库斯也是以没有人类皮肤的形态进行讲话，所以比起纯粹意义上的仿生人解放者，他似乎更像是一个为了特定目的而制造出来的仿生人。

在之后的演示当中，Guillaume 继续给我们展示了游戏中多样性选择带来的不同剧情发展，他的第一次破除商店警报尝试虽然成功了，但是马库斯却被附近巡逻的无人机给锁定，然后引来了警察，不得不带着诺斯撤退。（当然玩家其实可以选择不撤退，利用其它方法混过警察的视线，其中一个还是在路旁和诺斯伪装成情侣亲吻缠绵的"闪光弹"战术——各位团友，仿生人应该也是可以被烧死的吧？）根据游戏的设定，如果玩家这么做，那么后面的剧情就看不到了，马库斯这条线也会直接进入下一阶段。



▲诺斯的脸部造型来自于女星Minka Kelly，马库斯同志你占便宜也挺会挑对象嘛！

接着在第二次演示当中，Guillaume 选择了一个更为稳妥的方案，先是通过马库斯的推演能力，找到了最合适拦截无人机的地方，搞定了这个飞来飞去的不稳定因素，然后再找到附近被暂时关起来的运货车，终于靠着猛踩油门"打开"了商店大门，解放了大量的仿生人。

到了这个阶段之后，游戏还会短暂开放一个计量槽，用于计算马库斯接下来要作出的抗议行为的暴力程度。在面对场景当中的大量互动元素



▲马库斯的人类造型来自于男星Jesse Williams（代表作为《实习医生格雷》、《林中小屋》）。


▲走暴力路线的玩家们最后甚至把整个仿生人商店都给烧了个透。


▲马库斯的抗争是否真的在这一刻变成了人类和仿生人之间的生死存亡之战？这就需要大家在本作发售之后亲自去搞清楚了。

时，马库斯基本上都有两个选择，一个是纯粹展示自身的理念，例如制作电子投影涂鸦，也就是走和平抗议路线，另一个是干脆诉诸暴力，例如打破玻璃窗，投掷燃烧瓶以及把车辆推到路上（这算是欧美暴动的标准套路？）。

根据 Guillaume 的说法，这些选择并不只是在一个场景之内会产生影响，而是会让整个故事的发展产生变化，例如另外两位主角可以在其他途径中了解到这次暴动，并且体验到暴动本身对社会产生的影响。

而在马库斯成功进行了一次暴动后，他却发现有人枪杀了一些刚刚被解放的仿生人，演示中并没有给出行凶者的镜头，但可以想象，对方应该是一个人类，而马库斯赶到后，接过了其他仿生人递过来的手枪，然后对准了凶手的脑袋。这一刻，我们的视角被转移到了正对着马库斯枪口的人类行凶者身上，然后枪声响起，画面一暗。

◉ 采访实录

Q1：仿生人们的右边太阳穴上都会有一个圆圈，其用途和闪现的颜色意义分别是什么？

Guillaume de Fondaumière（下文以“G”简称）：这些圆圈是他们在制造之初就被安设在身上的装置，用途之一是用于展现他们的仿生人身分，以把他们和一般人类区分开来。除此之外，这些圆圈也会展现出他们的情绪状态。

Q2：那马库斯作为一个仿生人，为什么头上没有圆圈？

G：（摆出一个无可奉告的摊手动作，全场随之爆笑）我不能告诉你们，大家只能够在游戏里面自己搞清楚了。（编注：Guillaume 的回答基本上说明了马库斯的身分并不只是一个单纯的仿生人解放者，他身上有着关系到剧情核心的伏笔。）


▲游戏中的底特律，已经变成了一个充满未来风格的先进城市。

Q3：本作的游戏主题会是什么？是起义吗？

G：并不是起义，而是自由。

Q4：美国城市众多，为什么要选择底特律作为故事发生的地点？

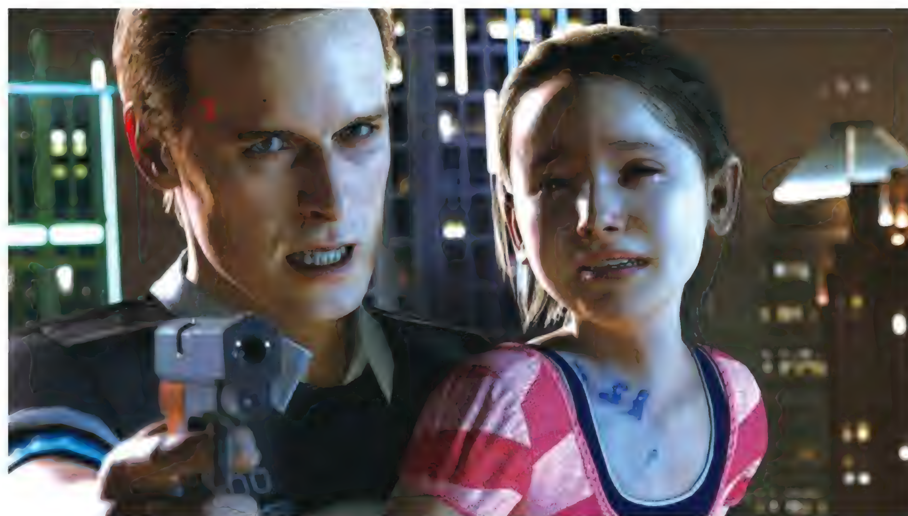
G：我们在一开始的时候的确列举出了不少美国城市作为备选对象，但最后还是选择了底特律。一个关键原因是在于这座城市是工业之城，它在汽车制造业仍然在本土兴盛时曾经一度崛起，但又经历了衰落，而且目前正在积极发展艺术文化作为城市的新增长点，这让其拥有了独特的味道。更重要的是，为了吸引新投资来解决政府破产问题，底特律对于很多新兴产业都有着各种优惠政策，这让我们觉得如果仿生人行业想要找一个发展起步的地方，底特律会是一个非常合理的选择，所以最终这座城市成为了游戏的故事发生地点。

Q5：既然玩家的许多选择都会产生不同的剧情发展，那么本作最终会有多少个结局。

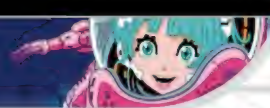
G：这是一个很难回答的问题，因为本作当中有约 250 个角色，而且大部分关于他们的剧情都会影响到故事的后续发展，从而产生很多种可能性，因此有多少个结局也的确不好下定论。我们可以肯定的是，玩家将会面临许多的选择，而为了尝试不同的可能性，大家也会想要多次重玩这款作品，以体验不同选择的结果。

Q6：这款作品里会有不少枪战和飙车的场面吗？

G：这游戏可不是《GTA》啊！（全场大笑）《底特律 化身为人》仍然是一款互动电影式的游戏，以提供故事体验为主要内容，而且我们尽量想要在互动体验上提供一些新的感觉，而不是让玩家们不断重复类似的桥段，所以大家还请对故事方面多加期待。


▲当情绪激动时，仿生人太阳穴上的圆圈变成了红色。


▲好好看故事，打枪的不要！





回归系列本源！
——《COD 二战》制作人专访

作为 PlayStation 展台的重点展出内容之一，《COD 二战》的受欢迎程度还是蛮令稀饭我这个去习惯了欧美展会的美式玩家感到讶异的，更别提试玩时还能感受到日本玩家那令人大吃一“鲸”的蹲坑手法了——你们真不考虑一下和我试试正面对枪吗？不过要说最令人意外的，还是我竟然在一个日本展会上得到了专访本作的故事导演 Scott Whitney 的机会。Scott 主要负责本作的单机战役部分，不过他也对于游戏的方方面面有着深入的了解，所以回答了我们关于本作的各种问题，包括一个大家非常关注的地方：为什么《COD》又要再次回归二战？

文 稀饭 美编 NINA

采访对象



姓名 Scott Whitney

所属工作室 Sledgehammer Games

职务 叙事导演

参与开发作品

《COD 现代战争3》、《COD 先进战争》、《COD 二战》

采访正文

稀饭（下文以“饭”简称）：请问本次《COD》新作的主题重新回归到二战的原因是什么？

Scott Whitney（下文以“Scott”简称）：就我个人来看，有两个原因。首先，我们的确想要重新回归到系列的根源，而二战就是“《COD》系列”的起步点。另外二战当中的确还是有着能够吸引人的题材，我们可以从中得到一些新的感悟，所以这个题材还是有着继续运用的价值。

饭：既然目前 Sledgehammer Games 已经把工作重心转移到了《COD 二战》身上，那是不是意味着上一部由 Sledgehammer Games 推出的作品《COD 先进战争》的故事已经完全终结了？

Scott：目前这三年里我们都专注于开发《COD 二战》，所以我们目前没有关于《先进战争》的新消息可以分享给大家，请见谅。

饭：好的，明白了，那么下一个问题是，这次《COD 二战》的战役

> **“我们的确想要重新回归到系列的根源，而二战就是“《COD》系列”的起步点。”**



> “当然如果我们的体验想要足够真实，那么一个士兵就不应该突然能够跳进飞机里就懂怎么飞，跳进坦克里就懂怎么开。”





模式故事，其实是比较强调主角自身的个人英雄主义风格，还是更着力于描述一支队伍当中成员们的战友情谊？

Scott：大家应该都是知道的，二战本身的规模很大，我们基本上没办法用游戏来将其全景呈现出来，所以我们会把故事的视角尽量专注于一个核心的队伍当中。这其中会有我们的主要角色丹尼尔（Daniels），但我们也花了很多心思来去描绘他所在的队伍中的关系，角色之间的冲突和兄弟情谊都是我们的展现对象。

饭：那玩家们是只能够操纵丹尼尔还是会有机会操纵其他不同的角色？

Scott：玩家们的确会有机会操纵数个角色。在大部分情况下，玩家还是会操纵丹尼尔，因为我们想要大家体验一下他的一段个人的旅程，看到他是从哪里开始起步参与到战争当中。但我们也不想要将大家局限在一个角色身上，所以也会有其他角色的故事在等着玩家去体验。

饭：那么请问在战役当中玩家是否会有机会操纵一些战争载具？例如坦克、飞机甚至是战舰？

Scott：正如之前所说，玩家的主要操纵对象是作为步兵的丹尼尔，不过我们并不想要把玩家的体验局限在这上面。当然如果我们的体验想要足够真实，那么一个士兵就不应该突然能够跳进飞机里就懂怎么飞，跳进坦克里就懂怎么开（编注：你们隔壁EA家的DICE可能对此有不同看法），所以为了拓宽玩家的游戏体验，我们会让玩家操纵某些具备这一方面驾驶技术的角色，因此玩家们是绝对有机会体验驾驶地面和空战载具的关卡的。

饭：让我们换一个问题方向，请问本作当中“战争模式”（War Mode）里的“Operation Breakout”（编注：也就是大家戏称的“COD推车”）灵感是来源于哪里？

Scott：Operation Breakout的灵感来源是当年的真实军事行动，名叫“蝰蛇行动”（Operation Cobra），发生在诺曼底战役期间。不过就算只是改编自一场行动，它的长度还是超过了一次游戏对局能够容纳的内容，因为行动持续了好几周，



所以我们只是抽取出当中的一小段，构成了战争模式里的这个游戏内容。

饭：我们注意到在Operation Breakout当中，玩家能够使用的相当一部分武器的科技水平似乎有点超前，请问本作是否会在武器选择上严格遵照史实？

Scott：首先，对于我们来说，回顾当时的历史，并且研究透彻那个时代的武器所拥有的性能是一件非常重要的事情，所以我们其实很清楚那个时代的武器应该是什么样的。但与此同时，这毕竟是一款游戏，而我们想要给予玩家们更多有乐趣的体验，所以这里面会有一个还原历史和照顾游戏性的平衡在里面，而大家最后看到的这些武器，就是在一番取舍后得出的结果。

饭：好，接下来我们想了解一下丧尸模式。请问本作当中的丧尸模式是否和《先进战争》有联系，还是说它的故事是独立的？

Scott：就目前来说，它的世界观是相对独立的，并不是之前的某一个丧尸模式或是丧尸题材作品的延续。但我们也将其视为回归丧尸模式核心的一次尝试，在这个模式里有幻想的成分，例如丧尸本身和一些其他元素上的设定，但同时我们也尽量让其能够和当时的历史以及现实世界的法则结合起来，提供一种介乎于幻想和现实之间的体验。

饭：本次的丧尸模式当中也选择了一些现实当中的明星作为故事里的角色的原型，请问你们是按照怎么样的标准来去选择这些明星的？

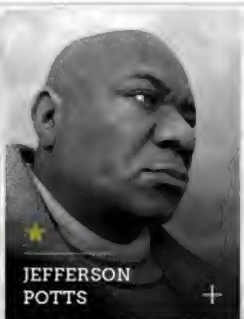
Scott：其实我们一般都是从构思角色开始，就像是战役模式的角色创造一样，我们先构思一群能够产生有趣关系和互动的角色，然后再去选择能够符合这个角色特点的演员。就个人来说，我很高兴最后我们选择了现在这批演员，他们充满了能量，互相之间充满了化学作用，所以我们应该能一起为大家呈现一些有趣的游戏内容。

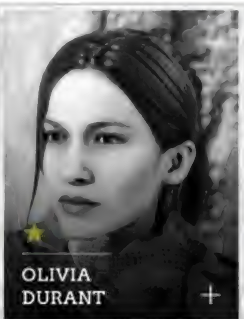
饭：那这次的战役模式里会不会也有像是《先进战争》里那样请来一个达到凯文·史派西级别的重量级明星来出演？

Scott：就目前来说，战役模式的配音演员都基本已经全部公布了，所以我们不会再有像是凯文·史派西那样的重量级演员作为下一个卖点公布给大家。但虽然今年我们不会再有一张作为游戏标志的明星面孔，但我们觉得目前的整体配音演员阵容也非常不错，而且他们互相之间营造出的氛围和感觉会更能够给人一种独特的印象。

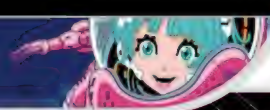
> “我们先构思一群能够产生有趣关系和互动的角色，然后再去选择能够符合这个角色特点的演员。”











BNEI 在娱乐的名义之下

虽说BNGI改名为BNEI已经过去了两年以上的时间，但是时至今日还是有不少玩家把这家公司称之为BNGI甚至是更早的NBGI。在2016年里面对VR风潮的冲击，BNEI采取的是在稳定中摸索着前进的方针，虽然总销量相比去年有所下降，但是市场占有率和总利润仍然不可小看。

文：秋沙雨　美编：Juxi

厂商简介



Bandai Namco Entertainment Inc.是Bandai Namco集团用于经营网络、主机、街机业务以及游戏开发的核心企业之一，游戏相关的周边展开或者联动也是交由该企业负责。其英文简称为“BNEI”，日文简称为”バンナム”。

Bandai在2005年收购Namco，2006年Bandai将旗下的游戏部门统合起来组成了“Bandai Namco Games Inc.”，当时的英文缩写为“NBGI”，直到2014年4月1日才更变为“BNGI”。在2015年，BN集团再次重新整合BNGI旗下的各部门，并将其正式更名为“BNEI”。

时至今日，BNEI旗下的子公司和相关部门包括有Bandai Namco Studio、Bandai Namco Online、B.B.Studio、VIBE、BANDAI NAMCO Technica等。

BNEI最近几年也比较注重海外的发展，目前BNEI以及其旗下部门在美国、欧洲、新加坡、加拿大等国家都开设有专门的分部来展开面对海外玩家的业务。

2016年销售数据一览

与2015年相比，BNEI在2016年发售的游戏数量要比2015年更多，但是该财年的游戏总销量与2015年相比却是不升反降，虽说降幅并不大，但是和去年相比就显得有些后劲不足。《高达》、《龙珠》、《传说》以及《刀剑神域》等知名IP均有新作推出，游戏总销量在各主机平台里所占比例最大的便是PS4，其次是3DS，两者各占了30%以上的比率。3DS游戏销量的比率变化不大，不过和去年相比PS4的游戏销量所占比率提升了25%以上，而PS3的游戏销量跌幅也和这一数字相差无几，从这一对比也能侧面看出这两年里PS4装机量的增长。





▼继2015年的《热情传说》夺冠之后，2016年的《绯夜传说》也位居BNEI旗下IP单机种年度销量冠军。

软件销量构成比



总销量：3,329,768 套

2016 年软件销量 TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
1	PS4	绯夜传说	215,254
2	3DS	龙珠 超融合	194,375
3	3DS	太鼓之达人 到处咚！神秘的冒险	124,643
4	PSV	高达破坏者 3	117,158
5	PSV	刀剑神域 虚空幻界	112,979
6	PSV	SD 高达 G 世纪 创世	110,113
7	PS3	绯夜传说	109,556
8	PS4	龙珠 超宇宙 2	101,780
9	PS4	刀剑神域 虚空幻界	98,644
10	PS4	SD 高达 G 世纪 创世	97,107

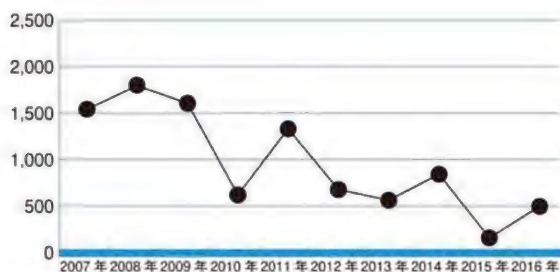


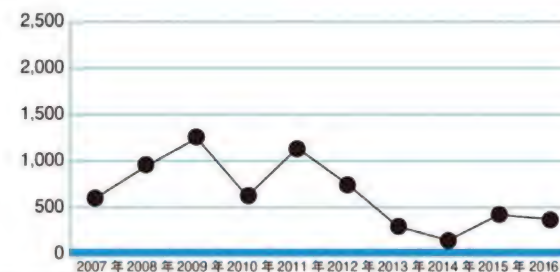
▲《高达破坏者 3》的 PS4 版销量与《高达破坏者 2》的 PS3 版销量相差无几。

知名 IP 系列年间销量推移数据

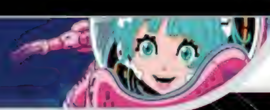
系列	2007 年	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	合计
高达	1,549,338	1,801,432	1,613,350	623,421	1,340,271	689,906	575,407	853,480	173,135	509,246	9,737,886
传说	592,113	931,754	1,229,465	606,555	1,122,702	733,579	279,605	134,150	406,989	362,036	6,398,948
超级机器人大战	965,940	883,314	417,513	378,619	422,962	703,788	344,241	438,860	409,570	152,780	5,117,587

推移表 单位：千套





超级机器人大战
2,500
2,000
1,500
1,000
500
0
2007 年 2008 年 2009 年 2010 年 2011 年 2012 年 2013 年 2014 年 2015 年 2016 年

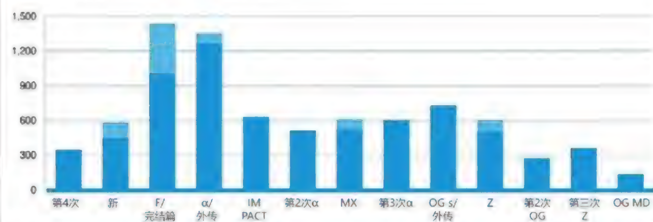


◉知名 IP 系列各作销量数据

统计时间 :发售日~ 2015 年 12 月 27 日

■本篇 ■移植、重制 ■廉价版 单位 :千套

"《超级机器人大战》系列"（家用机）



"《超级机器人大战》系列"（掌机）



"《传说》系列"





▲《龙珠 超宇宙 2》虽然在日本国内的话题性不大，但是在欧美地区仍有着长盛不衰的人气。

2017 年（截止至 9 月）经营状况简析

◉2017 年软件销量 TOP8

统计时间 :发售日~ 2017 年 9 月 17 日

顺位	机种	游戏名	累积销量（日本地区）
1	3DS	龙珠英雄传 究极任务	177,949
2	PS4	高达 VS	162,712
3	PS4	超级机器人大战 V	126,486
4	PSV	超级机器人大战 V	101,336
5	3DS	职业棒球 FamiStar 高潮迭起	84,481
6	PS4	铁拳 7	80,113
7	PSV	加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	53,720
8	PS4	加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	39,302
9	NS	龙珠 超宇宙 2 NS 版	27,827
10	PSV	与月同行。- 月歌 . 12 个回忆 -	12,763



◉整体经营状态分析

在 2017 年里相继有《超级机器人大战 V》、《加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏》、《小小噩梦》、《铁拳 7》、《高达 VS》等作品发售，同时还有去年发售的一些作品的廉价版。整体看起来 BNEI 的 2017 年过得还算是比较滋润，但是热度却不如去年。在 2017 年初的财报结算上 BNEI 提出过将在 2017 年财年内为 NS 推出 3 个 IP 的游戏，而目前也只有《龙珠超次元 2》移植上了 NS，另外提到的《太鼓之达人》和《传说》却是完全没有一点消息，尤其是后者。

历年都或多或少有主机平台游戏情报的传说祭在今年除了手游之外就没有任何动静，由去年发售的《绯夜传说》带起来的热度现在也有渐渐降温的迹象。就算之后 11 月的音乐会或者 12 月的 JUMP Festa 上会有游戏的消息，发售日是否会是在 2017 年内也说不准，因为财报里的 2017 财年所指的时间范围为 2018 年 3 月 31 日之前的时间。倘若今年真的没有主机平台的《传说》作品，那么 2017 年对于从 2002 年开始到 2016 年之间至少保证每年一部主机平台作品的"《传说》系列"来说将是特殊的一年。

《高达 VS》的评价虽然褒贬不一，但是后续的更新与 DLC 也没曾停下来。家用机版《铁拳 7》也稳扎稳打地推出着后续的内容。虽然上半年的表现不算特别突出，但是也并未落后其他厂商太多。在今年春季 BNEI 还在法国巴黎举办了旗下游戏 IP 为主题的音乐会，也算是把他们所标榜的"娱乐"精神进行全方位的铺展。

TGS 展会表现

出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
噬血代码	PS4/XOne	是
龙珠 Z 战士	PS4/XOne	是
刀剑神域 夺命凶弹	PS4/XOne	是
巨影都市	PS4	是
太鼓之达人 合奏咚咚咚	PS4	是
海贼王 无尽世界 R 加强版	PS4/NS	是
皇牌空战 7 未知的天空	PS4	是
龙珠 超宇宙 2 NS 版	NS	是
赛车计划 2	PS4/XOne	否
夏日课堂 新城千里	PS4	否
.hack//G.U. 最终代码	PS4	否
火影忍者 博人传 新忍出击	PS4	否
小魔女学园 时空魔法与七大不可思议	PS4	否
假面骑士 巅峰斗士	PS4	否
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	PS4/PSV	否
少女与战车 梦幻战车大会战	PS4	否
银魂乱舞	PS4/PSV	否
偶像大师 星光舞台	PS4	否
小小噩梦	PS4	否
火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	PS4	否
铁拳 7	PS4/XOne	否

表现评价

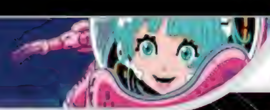
从进入夏季以来的动态来看BNEI今年的宣传重点应该就是《噬血代码》了，虽说去年TGS上公开的“《噬神者》系列”新作影像至现在为止也都没有消息实在是叫人捉急。除了《噬血代码》之外的其他参展重点作品都是与动画有关的游戏。较之去年，今年参展的作品里复刻移植的作品所占比例变多了不少，当然也不乏《皇牌空战 7 未知的天空》这类值得期待的知名IP正统作。但是TGS会场限定的周边宣传就有些显得不太上心，例如“《传说》系列”手游《星光传说》的会场限定手机壳在TGS媒体日的前一天才公开贩卖的消息，《.hack//G.U. 最终代码》的相关周边也是如此，叫人不由得担心BNEI的周边宣传问题。



未来经营状况展望

在未发售的游戏里最叫人在意的还是《噬血代码》和《皇牌空战 7 未知的天空》，新IP与知名IP的正统续作永远是值得期待的话题。当然，担心Shift去年TGS公布的“《噬神者》系列”新作没有动静的玩家也不用太过担心，官方已经宣布将会在年内的《噬神者》音乐会上公布“《噬神者》系列”新作的新情报，虽然考虑到《噬血代码》的开发速度，《噬神者》新作的完成度估计也没法期待太多，不过有新消息总好过没有。就情报的有无问题上来说还是“《传说》系列”最叫人挂心，毕竟用手游来维持热度也并非长久之计。除此之外还有预定于登陆NS平台的《太鼓之达人》作品，会像是《龙珠 超宇宙 2 NS 版》这样的移植作品还是全新作品都很让人在意。







■BNEI 展台的色彩基调以黄白为主，侧边的墙壁印有展示作品。

BNEI

相比其他花样繁多的展台，BNEI 的展台显得非常低调，橙白的舞台并不亮眼，四周既没有萌力十足的吉祥物，也没有夸张的怪物模型，虽然被 SIE 与 SE 这两大厂夹在其中，但人气却依然绝高。理由其实很简单，因为坐拥《火影忍者》、《龙珠》、《小魔女学院》等一大波知名动漫 IP 的 BNEI，根本不慌没人来，毕竟走过路过，总有一款作品你爱过！这也非常直观地验证了在日本"游戏动漫不分家"的说法。这些慕名而来的动漫爱好者们似乎还将热情辐射到了试玩区，使得诸多试玩游戏受益，除了《刀剑神域 夺命凶弹》和《龙珠 Z 战士》这种热门的漫改游戏，就连《巨影都市》与《血狱法典》这两款原创作品，都有大量的游客驻足排队试玩，实在强无敌。



■在诸多漫改游戏中，《刀剑神域 夺命凶弹》也称得上是受瞩目的一作。

百漫争鸣



■《镜光传说》也出现在展台荧屏中，话说《传说》新作何时才会来？


■提供扫除服务的女仆，一身橙白色女仆装，真不错。


■无论在哪里，鸟山明老师的《龙珠》都是一面闪亮的招牌。

知名 IP 大作连发

稀饭：看过 BNEI 的展台，就足以了解动漫题材在日本地区的影响力，许多在我们看来其实吸引力不如经典游戏品牌的作品，光靠吸引粉丝就能让试玩排起长龙了。不过作为原创作品的《血狱法典》大受热捧还是有点出乎我意料。

乌冬：BNEI 的舞台活动可以说下足了本，每天都请来不同的人气偶像坐镇，吸引不少观众驻足观看。能试玩的游戏不少，可试玩台的数量并不多，导致就算是《巨影都市》这种不是很有人气的游戏，都需要排 1 个小时以上才能玩到，不知道的人还以为是什么大作。（笑）

水无月：如果要说游戏试玩的整体排队时间，BNEI 可以说是当仁不让的在全部参展厂商中排名第一，《血狱法典》《皇牌空战 7》《巨影都市》的火爆程度超出我的预想，稍微晚去一会就要面临着 60 分钟甚至更长的排队。

三味线：出番多的我对 BNEI 展台特别有好感，因为《七大罪》《小魔女学院》《少女与战车》等非民工漫我都看过，也对其改编游戏十分感兴趣。为了体验一把桐子的双刀流，现场《刀剑神域 夺命凶弹》的试玩我就排了两次队，足足耗了将近两个小时，想想也是拼（sha）。

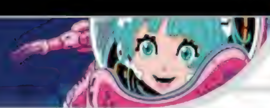

■像我等菜鸡的节奏玩家，根本不敢在游客面前玩《太鼓达人》。


■《巨影都市》与《噬血代码》都是现场的大热门试玩游戏。


■好多 Show Girl，因为正面拍不完所以侧着来，大家将就着看看吧。

猎场风光

BNEI







偶像大师 星光舞台	PS4 NS BNEI
THE iDOLM@STER STELLA STAGE	模拟育成 | 中文版
2017年12月21日 本地1人	无对应周边
售价为8200日元	

文 纱迦 美编 Juxi

当《偶像大师》进入新十年后，各方面的企划可谓是层出不穷。在本届TGS上系列于PS4上的最新作《星光舞台》正式公布，该作继承了一年前的《白金星光》的系统，中文版将同步推出，可谓相当给力。但是《白金星光》的课金和刷刷刷要素曾经备受玩家诟病，希望本作会有所改进。

目标！传说级偶像！

在多年以前，765PRO的高木社长和961PRO的黑井社长曾经推出过一个名为"星光舞台"（STELLA STAGE）的企划，这是一个在超巨大会场进行的史上最大级LIVE，它的成功将会使参演的偶像超越"顶级偶像"（TOP IDOL），成为"传说级偶像"（LEGEND IDOL）。然而因为各种原因，这个企划没有成功施实，这也导致两位社长彻底决裂。多年之后，一位新制作人来到了弱小的765PRO，高木社长将自己未完成的梦想以及13名新人偶像的前途托付给了他，新的传说由此拉开序幕。



中文版同步

继《白金星光》之后，本作也会推出中文版，而且是和日版同步发售！目前本作的官方中文版已经定名为"星光舞台"，不过需要说明的是"《偶像大师》系列"中其实之前已经有一个"星光舞台"了，它就是目前大红大紫的手游《偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台》。其原名是"STARLIGHT STAGE"，不过由于该作没有中文版，所以此时官方中文版并没有将其考虑在内。各位玩家需要注意一下。



基本玩法

在开始游戏后，玩家需要从13名新人偶像中选择一名进行辅导，之后就要以事务所为目标展开各种活动，包括通过上课来提升偶像的能力值，根据偶像的人气来选择相应的LIVE出演等。当然像营业、交流这样的内容也是必不可少的。本作的育成部分还有两个全新的要素：指导和线下管理。

◉指导（コーチング）

本作中偶像们的技能学习系统采用了玩桌面游戏的方法。在由各种技能铺成的棋盘上，代表不同偶像的小人会在上面移动，移动到自己想要学习的技能格上就可以学会了。似乎一些服装饰品也是要通过指导来获得。

◉线下管理（オフ）

以往的系列作品中很少会描述偶像们在工作之外的一面，在本作中玩家扮演的制作人不仅要对她们的工作负责，而且还要管理她们的线下生活。不适时缓解她们的疲劳和压力，就会有不好的事情发生哦！

举办LIVE

LIVE 就像是 RPG 中的战斗，成功举办 LIVE 才能令偶像们的人气大幅上升，达到一定级别后偶像等级也会提升。

1. 选择

不同的 LIVE 对成功有不同的要求，制作人必须根据偶像的人气和实力来慎重选择。

2. 安排

LIVE 中偶像的站位、服装、饰品、乐曲、道具都是需要制作人考虑的方面。

3.LIVE 中

LIVE 的玩法和音乐游戏类似，难度不高。但要想获得高分，除了玩家的音乐游戏功力外，还要考虑偶像的能力以及服装饰品等要素的加成。

4. 获得报酬

根据 LIVE 的结果，偶像可以获得新的粉丝，或是金钱、经验值、道具等等。反复举行 LIVE 就可以让偶像大幅成长。

5. 回家

LIVE 结束后返回事务所，根据获得的粉丝数，偶像等级就有机会提升。目前已知最高的 A 级需要拥有 50 万粉丝。



新歌 新服装

每推出一部新作，都少不了各种新歌和新服装。目前本作的主题歌已经公布，名为《ToP!!!!!!!!!!!!!》，作词是 yura，作曲是 BNSI（佐藤贵文），大家可以从 PV 里抢先体验。

而本作的主题服装名为"TOP！三叶草"（トップ！クローバー），这套服装的抢眼之处在于犹如三叶草叶子般的裙子部分。

961PRO 的刺客

从剧情中不难得知高木与黑井两大社长之间的深厚"基"情。面对有大动作的 765PRO，黑井社长自然也不会置之不理。961PRO 同样会推出自己的 17 岁新人偶像诗花（声优未定）。看来她将作为玩家的最大对手登场，不过从如此亲民的造型来看，最后肯定是双方共同目指传说偶像啦！





诗花 声优 未公开

年龄：17岁
生日：9月16日
身高：158cm
体重：43kg
血型：A型
三围：82/53/80
爱好：收集八音盒、机器人玩具

SHIKA



如月千早 声优 今井麻美

年龄：16岁
生日：2月25日
身高：162cm
体重：41kg
血型：A型
三围：72/55/78
爱好：欣赏音乐、锻炼、摄影

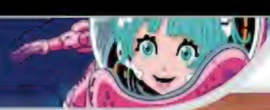
CHIHAYA KISARAGI



天海春香 声优 中村绘里子

年龄：17岁
生日：4月3日
身高：158cm
体重：46kg
血型：O型
三围：83/56/82
爱好：做点心、卡拉OK、煲电话粥

HARUKA AMAMI



CODE VEIN

PS4 XOne

血狱法典		BNEI	
CODE VEIN		动作角色扮演	日版
2018 年内	游戏人数未定	无对应周边	
售价未定			

虽说至今都还有不少玩家将《血狱法典》(官方译名《噬血代码》)和 Shift 的另一个代表作“《噬神者》系列”进行对比，不过两者之间也还是有着最本质的区别，那就是——《血狱法典》是一个 ARPG！也因此，与《噬神者》相比，《血狱法典》的角色育成就更加有角色扮演游戏的风格，当然，在难度上依然是向着“魂”风格游戏靠拢。在最新公开的情报里游戏的操作界面已经初见规模，从新角色的相继登场也能窥见到故事走向的一角。

文：秋沙雨　美编：01

◉吸血鬼同伴

路易 Louis 声优：石川界人

为了能够将人血的代替品“血泪晶”平等地分给人们，他踏入了“血脉”的深处寻求着“血泪晶”的源头。

路易的武器是能够高速攻击的单手剑以及吸血牙装“巨魔”，在战斗的时候能够一边攻击一边使用强化主角或者自己的炼血。





伊奥 IO 声优：Lynn

和主角一起行动的女性吸血鬼。

虽然失去了关于自己的记忆，但是保有着吸血鬼的能力以及关于“血脉”的丰富知识，在旅程里给予主角等人准确的建议来引导着他们。

◉角色自订要素



在本作里，主角的性别、体型、发型、声音、瞳孔颜色及形状、面部的伤疤或彩绘等都能依照玩家喜好自由设定，在创建角色的时候还能给角色设定面部的刺青、伤口或者是异色瞳，有意思的是本作里男性和女性主角的发型共通，所以喜欢做些不正经打扮的玩家们还能给男性主角换上侧马尾或者双马尾的发型。

◉吸血与炼血

以吸血鬼为题材的本作自然少不了最重要的吸血系统，通过吸血攻击吸收到的血液称之为冥血，而冥血则是发动吸血鬼的特殊能力“炼血”





的必要血液。除了通过普通攻击或者反击攻击来吸血之外，还能够发动“特殊吸血”，发动“特殊吸血”的时候除了能够获得更多的冥血之外，给予敌人的伤害也会更多，同时炼血的上限也会增加。

◉搭档

在本作里登场的NPC角色都能够以主角的搭档来和玩家一起共赴战场，在迷宫里，当玩家以武器防御时，搭档会跑到主角身边和主角一起进入警戒状态。通过和搭档一起行动可以在探索迷宫时或者在战斗时获得各种支援，例如搭档发动的援护攻击、提升主角身体能力，又或是在主角HP见底的时候把自己的HP分给主角从而能够继续战斗。

在搭档的行动中，有着一项和主角共同发动的特殊炼血“共炼血”，若搭档在身边时共同发动“共炼血”的话能够在一定时间内获得能力加成。因为这是和搭档的血混合後才能发动的特殊炼血，所以能力效果也会随带领的搭档不同而变化。发动“共炼血”时会消耗冥血的持有量并减少上限，所以使用时机需要好好把握。



◉精力量表（スタミナゲージ）

在游戏里，玩家操作主角进行攻击、闪避、冲刺、吸血等动作时会消耗精力量表，在一定时间里不做出消耗精力量表的行动就会逐渐回复精力，因此学会管理精力量表的消耗将会是对战斗胜利的一个重要因素。



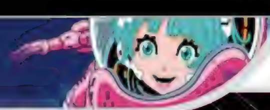
TGS试玩感受

游戏的建模画风毫无疑问充满着《噬神者》系列”的风格，不过翻滚与攻击的感觉、探索时没有背景音乐、轻重攻击、R3锁定、死亡后从中继点开始敌人重生等等设定让人第一感觉是很标准的“魂like”的作品，整体手感相比《黑暗之魂》或《血源诅咒》似乎还要更加僵硬一点，按键也有微妙的延迟感。试玩版我方角色为二人一组，玩家操作的男性角色使用长剑和大剑两种武器，AI控制的同伴则为远程攻击。游戏基本操作为L1键防御、□键轻攻击、△键重攻击、×翻滚回避。○键看操作说明是吸血，但是因为有一个颇长的蓄力过程，在20分钟的试玩中并没有研究出太多的使用技巧。R1键＋□或△则是威力较大的特殊攻击，而R2键配合□或△则是发动被称为“吸血牙装”的特殊技能，面对不同的拦路敌兵活用各种特殊技能可以轻松取胜。吃药时会有一定的硬直，就算血量不足也要找好安全时机再吃药。

TGS会场上的试玩版包括了探索和BOSS战两部分，先说说探索部分，试玩版的探索场景是一处类似都市地下洞窟及废墟的场景，游戏中的中继点被称为“寄生树”（ヤドリギ），作用和“《黑暗之魂》系列”的篝火一样，可以用来升级、回复以及作为死亡后的复活地点，当然无论是死亡后复活还是在寄生树处回复，都会导致敌人全部重生。探索过程中玩家主要遭遇的敌人有普通的人形杂兵、巨人型怪物和一种类似史莱姆型的怪物，躲在天花板上突然跳下袭击玩家的敌人以及各种容易摔死的地形杀等恶意要素自然也是必不可少的。另外一点则是本作的攻击距离和打击判定非常之迷，如果按照玩“《黑暗之魂》系列”的习惯来战斗的话，玩家攻击时常常会有“感觉能打中但实际没打中”的微妙状况，而且敌人被攻击到之后没有受创硬直（至少用长剑攻击没有），习惯了“《黑暗之魂》系列”直剑削韧的玩家在本作中想必要花些时间来熟悉了，也因此利用同伴来吸引敌人火力，自己在背后发动攻击是一种很重要的技巧。同伴除了能够协助攻击敌人吸引火力之外，在玩家被打倒时还会使用药品给玩家续一口命，可以说是非常值得依赖的对象。

下来再说说BOSS战部分，试玩版中在“寄生树”处可以选择直接传送到BOSS前进行BOSS战的试玩，然而BOSS“女王の骑士”那熟悉的横纵直三连劈接盾击的攻击套路简直就是“黑魂系列”里各种人形BOSS的翻版，同时其也会根据损血状况有所不同，打掉1/3血后会追加能让玩家丢失锁定的跳砍，再打掉1/3血后又会追加高速位移的乱舞技，跳砍也会附带4条呈十字形排列的红色光波 伤害巨大。我自诩一个“黑魂系列”的老司机，在尝试了几次之后算是熟悉了这个BOSS的套路，不过因为游戏本身的谜之判定和按键节奏延迟的缘故，很遗憾还是未能在试玩时间的最后几分钟内击败BOSS（最多打掉了90%血左右），BOSS战的BGM还是相当有气势的，相信本作的音乐素质应该能有充分保证。另外BOSS在第三阶段释放大招（附带4道红光波的跳砍）时画面有非常明显的掉帧，希望在正式版发售时能够有所改善和优化。

[文 :水无月]



KONAMI

从各种意义上来说都没什么变化的一年

在去年的 Konami 白皮书中，笔者曾开玩笑说道 Konami 的高层们看着 2016 财年财报的利润时应该能笑得很开心，但如果看看网上对他们的评论，高层们大概就笑不出来了。然后不知不觉一年过去了，今年的 Konami 和去年相比没什么变化：骂的人还是这么多，出品的主机游戏还是那么少。而对于那些整天盼着 Konami 自食其果的玩家来说，2017 年财报和这些玩家所期待的不太一样，Konami 并没有因为小岛秀夫的离开而衰落。相反，2017 财年的 Konami 活得非常滋润，甚至比去年还要滋润。

文：三日月　美编：咕噜

厂商简介

在 1969 年创立，初期以修理和租赁点唱机为主的 Konami，除了游戏外，其经营范围还延伸到了健康服务业和赌博机等行业。我们平时所熟知的"Konami"实际上是 Konami 旗下的子公司之一"科乐美数码娱乐株式会社"（Konami Digital Entertainment Co., Ltd.）。旗下知名的游戏系列有很多，例如"《Love Plus》系列"、"《职业进化足球》系列"、"《寂静岭》系列"、"《心跳回忆》系列"以及"《潜龙谍影》系列"。当然，随着时代的变迁以及经营重心的改变，上述游戏中除了"《职业进化足球》系列"和"《潜龙谍影》系列"外，其他系列都已经很久没推出过像话的新作了。

2016 年销售数据一览

2016 年软件销售 TOP10

排行	机种	游戏	销量（日本地区）
1	PSV	实况力量职业棒球2016	159,532
2	PS4	实况力量职业棒球2016	155,556
3	PS4	职业进化足球2017	107,598
4	PS3	实况力量职业棒球2016	100,626
5	PS3	职业进化足球2017	60,309
6	3DS	实况力量职业棒球 英雄	55,027
7	PS4	2016欧洲杯/职业进化足球2016	30,109
8	PS4	职业进化足球2016	23,321
9	PS3	职业进化足球2016	22,497
10	PS4	潜龙谍影 V 幻痛	19,870

整体经营状态分析

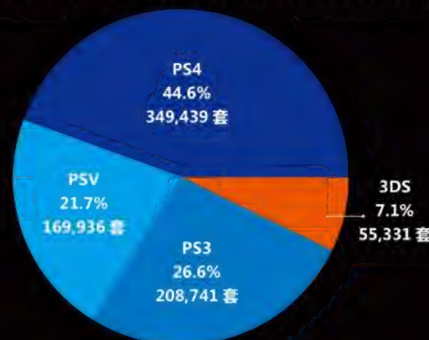
前言曾经提到过，Konami 今年活得比去年还有滋润，那到底是有多滋润呢？就和大部分玩家所看到的一样，整个 2017 财年（2016 年 4 月~2017 年 3 月），Konami 并没有推出多少值得一提的主机游戏。2016 年 Konami 卖得最好的游戏竟然是"手柄型掌机"PSV 上的《实况力量职业棒球 2016》，在日本地区卖了一共 159,532 份，排名前十的游戏严格算起来就是《实况力量职业棒球 2016》和《职业进化足球》系列"在二人转。

虽然游戏一如既往的少，但盈利的增长率却非常惊人。和上个财年的增长幅度达 5.6% 的 105 亿日元纯利润相比，2017 财年的纯利润达到了 260 亿日元，增长幅度达到了惊人的 146.8%。值得注意的是，虽然利润提高了不少，但实际上销售额反而下降了 8%，为 2299 亿 2200 万日元。Konami 几乎所有部门，包括数码娱乐、保健、赌博机等主营项目的销售额都出现了不同程度的下滑，但利润却反而都有不同程度的提高。其中数码娱乐，也就是玩家所熟悉的游戏部门依然占了利润里的最大份额，销售额达到了 1056 亿日元，利润达到了 338 亿日元。和第二名的保健行业（销售额 686 亿日元，利润为 42 亿日元）相比，差距还是相当大的。

主机游戏方面则和上一财年类似，"《职业进化足球》系列"和"《实况力量职业棒球》系列"依然是 Konami 主机游戏的主打系列，区别只在于今年多了一个 NS 独占游戏《超级炸弹人 R》，表现最多也只能称作"不过不失"。如果说还有什么是大家意料之中的话，那就是 Konami 在手游的路上走得越来越远也越来越坚定。手机游戏《游戏王 决斗链接》在 150 多个国家和地区正式配信，而且效益良好。从实际上的账单来看，数码娱乐部分虽然销售额下降，但利润增加。由此可见在控制成本上 Konami 做得相当不错，移动游戏在其中发挥着不小的作用。

软件销量构成比

总销量 783,475

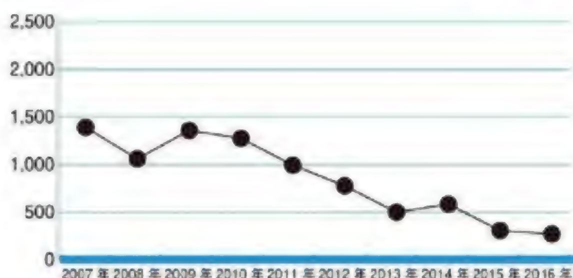


TGS 2017 出展表现简评

出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
职业进化足球2018	PS4/XOne/PS3/X360	是
终极地带 引导亡灵之神 火星	PS4	是
实况力量职业棒球2017	PS4/PS3	否
超级炸弹人R	NS	是
潜龙谍影 生存	PS4/XOne	是

知名 IP 系列年间销量推移数据



表现评价

和去年的游戏相比，除了《终极地带 引导亡灵之神 火星》和《超级炸弹人 R》外，其余游戏都是老面孔，《职业进化足球 2018》和《实况力量职业棒球 2017》只是年份换了一个而已。《潜龙谍影 生存》倒是推出了试玩，而且试玩台设计得也相当用心。不过今年 Konami 展台的人气全部集中了"《Love Plus》系列"的最新手游上，不明真相路人一看还以为今年 Konami 推出了什么神秘 3A 大作。话说玩家整天嫌弃游戏厂商出手游，但实际上只要手游题材对口味，还不是一样乖乖上钩，嘴里喊着不要，身体倒是挺老实的嘛。另外一个人气超高的游戏是《终极地带 引导亡灵之神 火星》，排队试玩所需时间基本是两小时起。



■《职业进化足球2018》算是每年TGS的常客了。



■《实况力量职业棒球》系列"在日本地区的销量一直都很不错。



■虽然只是重制版，《终极地带 引导亡灵之神 火星》在TGS上的人气非常不错。

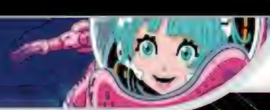
未来经营状况展望

在一年前的这个时候，笔者在写这部分时提到的游戏是备受争议的《潜龙谍影 生存》。没想到一年过去了，这部分值得一提的游戏依然还是《潜龙谍影 生存》。由于延期，这款游戏再次出现在了 TGS 的展台上。不过从可以提供试玩来看，游戏的完成度已经相当高了。从各大媒体的试玩体验来看，本作也有自己的游戏特色，而并不单纯是一款套着《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的骗钱作，媒体们的评价竟然大多都还不错。而看着 Konami 那数量越来越少的主机游戏，这款游戏也只能"且玩且珍惜"了。"《终极地带》系列"也久违地推出了新作，虽然只是炒冷饭，但从现场的试玩看来，其新加入的 VR 效果相当不错。

不过 Konami 在本届 TGS 上的人气还是要比去年高的，但原因和主机游戏没多少联系。"《心跳回忆》系列"以及"《Love Plus》系列"的最新作以手游的形式再度和各位玩家见面，前者玩起了已经有烂大街嫌疑的偶像题材，而后者加入了对应 VR 的新功能，两者都采取了最为流行的"基本免费，道具课金"的收费形式，后者的展台还获得了挺高的人气。两个系列的粉丝怎么想姑且不谈，但至少证明这两个系列还没有被 Konami 忘记，不……不也挺好的吗。



■手游《Love Plus Every》的人气是Konami展出游戏中最高的。





■展台面对场内的一边展示出的是 Konami 的看家年货：《职业进化足球 2018》。

孤芳独赏



■这张照片里右方那长长的队伍，就是等着玩《终极地带 引导亡灵之神 火星》的玩家。



■《Love Plus EVERY》的 Show Girl 装扮非常迎合这个作品的死忠玩家，不过他们眼中除了自己的“老婆”还容得下别的妹子么？

KONAMI

在《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》发售前后以小岛秀夫离职引发的一系列风波之后，Konami 算得上是彻底把自己在游戏界搞得声名狼藉。不过虽然背负了骂名，这家老牌日本游戏厂商也还是继续做着自家的生意，而且和其逐渐在 E3 变得缺乏存在感不一样，Konami 在今年的 TGS 现场还是显得很有存在感的，虽然远离了聚集着家用机游戏厂商的 4-6 号馆，却也在 7-8 号馆里来了个孤芳独赏，在四周都被硬件、直播和媒体展台环绕的情况下，也算是显得鹤立鸡群。

今年 Konami 主打的作品自然是充满了争议的《潜龙谍影 生存》和雷打不动的年货《职业进化足球 2018》，除此之外他们也对宣传转战移动端平台的《Love Plus EVERY》不遗余力，现场负责指导玩家试玩的都是穿着水手服的 Show Girl ,非常照顾目标用户群体的口味。另外登陆 PS4 平台并且增加了对应 PS VR 功能的《终极地带 引导亡灵之神 火星》人气十足，尤其是 PS VR 模式的体验，队伍排队时间在媒体日就迅速达到 120 分钟，可谓是出人意料的人气王。


■在《潜龙谍影 生存》的试玩区，偶尔还会有现场的节目摄制组前来做短暂的宣传录影。

稀饭：比起今年时在 E3 只能缩在一个小会议室里展出《潜龙谍影 生存》，回到自己主场的 Konami 还是把展台办得挺有声有色的，不过这展台东分一块给 Falcom，西分一块给其他小展商，属于 Konami 自家的东西还是不太丰富，明年要是还没什么新作品，还能不能搞出这么大一块展台来恐怕是个问题。

水无月：看到挂靠 Konami 的 Falcom 展台其实是个小惊喜，宣传主打的《闪之轨迹Ⅲ》也算是个人的一个关注重点，但因为公众日就要赶飞机回国的缘故没能看到 JDK 乐队在现场的演出，是个小小的遗憾。

三味线：还有什么比玩到《闪轨Ⅲ》顺带拿到亚丽莎钥匙扣更愉快的事情吗（狂喜乱舞.jpg），不存在的。不过话说回来，Konami 展台的《Love Plus》相关内容也让人看得很过瘾，另外《终极地带 引导亡灵之神 火星》也算是个人比较感兴趣的游戏，可惜最终还是错过了它的 VR 版试玩。

乌冬：可以说靠 Konami 一家就撑起了 7 号会场的一半人气也不为过，值得一提的是《Love Plus EVERY》的试玩区，装饰成了游戏中的十羽野高校的样子，工作人员也穿着十羽野高校的的制服，非常有氛围，不过工作人员完全没有 JK 感就是。（笑）

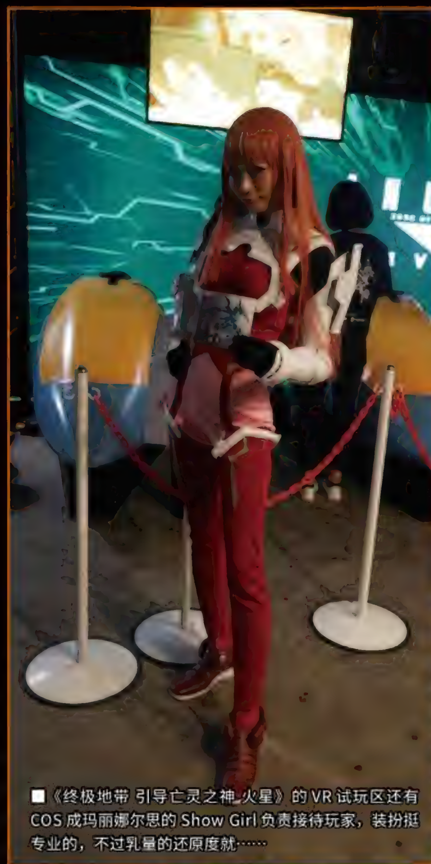
在争议中继续我行我素



■《潜龙谍影 生存》的招牌旁还有本作中标志性的废土风格瞭望塔，是展台当中最吸引人的标志之一。


■《潜龙谍影 生存》的试玩区里还展示出了本作独特的近战武器，要是运气好还可以碰上负责解说的两位 Show Girl 拿着武器给大家拍照哦。


■《Love Plus EVERY》的试玩排队人数也是展台当中数一数二的，要不是试玩房间够多，展台前可能会被挤爆。


■《终极地带 引导亡灵之神 火星》的 VR 试玩区还有 COS 成玛丽娜尔思的 Show Girl 负责接待玩家，装扮挺专业的，不过乳量的还原度就……



METAL GEAR SURVIVE

潜龙谍影 生存		XOne PS4 Konami	
Metal Gear Survive		动作射击	日版
2018 年初	游戏人数未定	对应年龄未定	
售价未定			

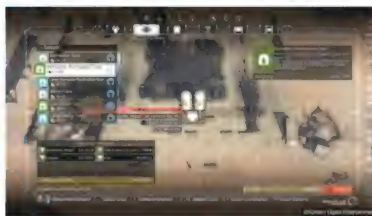
在公布了一年多以后，《潜龙谍影 生存》终于在 TGS 上推出了试玩。从各大媒体的试玩反馈来看，本作在“最大程度”利用《潜龙谍影 V 幻痛》素材的同时，加入了很多自己的特色。那么下面就让我们来看一看这款披着《幻痛》皮的打丧尸游戏，究竟有没有成功脱离前任的影子吧。

文 三日月 美编 NINA



从零开始的异世界打丧尸之旅

本次 TGS 上 Konami 提供了本作的联机试玩，然而游戏依然存在着单机部分。在单机部分中玩家需要收集素材来建设自己的大本营、打造装备和设施来抵御“水晶头丧尸”。既然有收集素材的部分，那么自然也有探索的部分。在探索部分中，本作玩起来的感觉更接近于前作 ：玩家可以利用潜入来躲开敌人，从而更安全地进行素材搜集。



当然，敌人们也不会呆在野外什么也不做。玩家需要在分配人手外出探索的同时，强化基地的防御，分配好防守的人员，要不然在外搜集资源时被敌人袭击大本营，那就得不偿失了。

▶由图可以看出本作的装备还有“品质”这个设定……看来在本作中刷到异域级M1911什么也不是梦。



合作
而不是单纯的一起行动



本作的多人部分和其他以合作为主题的同类游戏不太类似，其他同类游戏的"合作"大多只停留在"一同行动"，而本作的多人部分则更偏重于"分工合作"。

举个简单的例子，在每局开始之前，玩家需要在四周搜集素材来安放防御设施，此时只要玩家分好工，一部分人收集素材，一部分建设设施，这样的效率就会高上不少。或者在战斗中玩家实质上是非常脆弱的，包括近战为主的职业"Fighter"也是，但是如果配合远程职业"Shooter"射击敌人腿部让敌人倒下，此时近战职业的高攻击力就能发挥最大的作用。

完成每场防御战还能获得一定数量的装备作为奖励，本作的流程推进方式也更像是一款网络游戏：打怪→收集资源和刷装备→带着高等级装备去完成更高难度的任务→卡关→收集资源和刷装备。



生存
远远不算是活着!

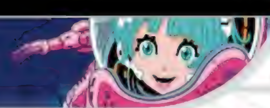
TGS 试玩感受

◉ V，又见 V

《潜龙谍影 生存》的原名"Metal Gear Survive"如果采用缩写，就是"MGS"，和几乎与小岛秀夫本人划等号的"《潜龙谍影》系列"（Metal Gear Solid）缩写是一模一样的，加上作品本身公布的时间也是小岛和Konami分道扬镳之后，要说这个作品没点和《潜龙谍影 V 幻痛》针锋相对的意思，恐怕都没人信。

那么问题来了，这个原名副标题里有着两个"V"的作品，是不是也有着两倍于《MGSV 幻痛》的乐趣？在游戏实际公开试玩之前，哪怕大家对系列的故事突然从军事谍报变成了打丧尸心怀忐忑，估计也多少带着点儿期盼，毕竟"《潜龙谍影》系列"要是就此没落，那还真是业界的一大损失。然而在 TGS 现场一路玩下来，稀饭我惟一觉得这个作品可以超越《MGSV 幻痛》一倍的，估计只有槽点……

先说系统吧，总体而言，在试玩前的介绍里看来，《潜龙谍影 生存》看起来还是很有想法的。这是一款以打丧尸为主题的作品，玩家扮演的是在《潜龙谍影 V 原爆点》当中身处母基地的士兵，在基地被毁灭时，却被偶然传送到了异世界，这里有着众多基地建筑的残骸，和一些脑袋被替换为诡异水晶的丧尸式生物。最重要的是《潜龙谍影 生存》不再是一款纯粹的单机游戏（虽然《潜龙谍影 V 幻痛》严格来说也不是），游戏主打四人合作对抗丧尸，但也有单人游戏部分，其逻辑就是先让玩家进行单人游戏，获取一定数量的装备后，前去和其他玩家合作，从而赚取更好的奖励，强化自身后，再于单人游戏部分挑战更高难度的任务。起码在这个循环上，稀饭我个人是认同游戏做法的，毕竟大名鼎鼎的联机游戏如《怪物猎人》和《讨鬼传》也是使用这个套路。但除此之外，《潜龙谍影 生存》还要更有野心一些，毕竟玩家身处的诡异空间缺乏生存资源，所以玩家扮演的士兵还得运用那些被吸过来的物资，建立出一个新的基地，来支撑自身的生存和发展。同时因为资源紧缺，游戏中的许多原本在《潜龙谍影 V 原爆点》和《幻痛》当中看似无关紧要的场景要素也变成了重要的资源，例如木箱，汽车轮胎还有各种容器等等，玩过"《辐射》系列"的各位破烂王听到这里是不是蠢蠢欲动了？你们不会失望的，《潜龙谍影 生存》里，拾荒是一个重要的资源补充手段，玩家还可以在获





取资源后前往工作台来制作弹药，补充自己的消耗。除此之外，游戏应该还有更多关于资源获取和发展的系统设定，不过在本次TGS的试玩上，因为内容核心只是一场防守战，敌人也只有三波，所以没法很好地体现游戏在战斗之外的内容。但可以肯定的是，就算游戏除了在打丧尸外有着更多的元素，而不能立刻对其总体素质下定论，目前在试玩当中暴露出的问题，已经足够让人觉得触目惊心了。

◉ V，就是V

在《潜龙谍影 生存》的官方LOGO上，Konami有点刻意地强调着标题原名里的两个V，例如试玩时送的贴纸上是把第一个V呈现得特别大，而在游戏界面的标题当中则是着重强调第二个V，这种看着有点重点错乱的手法，某种程度上也说明了游戏本身的核心元素运用上的不着调。

话说回来，无论强调的是哪一个V，都明显是在暗示着这款作品和《MGSV 幻痛》之间的关系。那么两者之间的关系有多亲密？亲密到前者的整个游戏架构——无论是角色动作、一部分的武器和场景素材等等，都是直接沿用后者！按○键可以在站立，蹲伏和匍匐三种形态之间切换？有！平常状态下按R2直接发动CQC？有！连点两下×键并推动摇杆就可以让角色向着某个角度飞扑并进入匍匐状态？有！虽然之前《幻痛》里的操作是按□键，但两者的效果并无分别。

而且游戏在整体的画面风格和UI构造上，并没有太多新的东西，或是对应游戏主题变化的调整，几乎完完全全就是《MGSV 幻痛》里的那一套，如果选个特定的角度截图，稀饭我甚至怀疑很多人都分不出来这游戏到底是《MGS》还是《MGSV》。

一套系统做两款游戏，什么叫经济实惠，这就叫经济实惠。

所以看着游戏里那些被传送到异界，理应处于生死关头的士兵们竟然还猫着腰来潜行暗杀丧尸，又或是因为体力限制没法高速在场景当中奔援队友，我的内心是崩溃的。这就是Konami打算用来延续《潜龙谍影》品牌的东西？稀饭我当时脑中甚至闪过一个恶意的念头，怀疑游戏当中的这些建模和素材是不是都是小岛当年开发《MGSV 幻痛》时剩下来的边角料，被稍微修改一下，添加进一个紧跟时代潮流并且符合大众口味的打丧尸模式，然后就拿出来卖了！？

更离谱的是，他们显然对于打丧尸的爽快点理解有误，一般游戏当中，除了个别特殊丧尸，这一类生物大部分就是用来提供快感的炮灰，他们缺乏抗打击能力和攻击力，虽然数量多了会给玩家带来一些麻烦，但只要应对得当，一般都可以从容解决。但这个逻辑没法完全套到《潜龙谍影 生存》的丧尸身上，作为选择了近战类士兵"Fighter"的试玩者之一，稀饭我可以用人格保证，我从来没有见过这么霸道的普通丧尸，他们最强大的能力，就是一拳能把玩家的角色直接打倒在地，并且打掉5分之一的生命值。

喂，琦玉老师没了头发就变强了，你们这些脑袋都没了的家伙是要逆天啊！

所以拿着预告片里的那把长枪，我大部分情况下只能亦步亦趋地一下下戳着丧尸，好让它不能轻易地摸到我，什么长枪三连击，还有对应□键，发动极慢硬直超大的重攻击都是不存在的，因为一个不小心发动时机错误，得拿命去填！而如果是隔着铁丝网来戳，倒是还有点效率，但问题是掩体本身也不耐折腾，我甚至试过一枪把丧尸戳倒的时候，顺便也把整个挡路的木板戳烂了，让其他丧尸一拥而入……而且我这长枪用得这么憋屈，但如果对丧尸用起CQC来反倒是那一个生猛，戳三枪才能戳倒的丧尸被我像是一个麻布袋一样乱摔，让我严重怀疑自己是不是拿了某把假武器。

另外这款作品可能对于防守战有些独特的理解，例如玩家是可以通过消耗道具，在场景当中设置各种铁围栏，陷阱和机枪台，来给自己对抗丧尸提供一些额外的助力。这点原本挺好的，发挥了《潜龙谍影 生存》的军事题材优点，也丰富了玩家的战斗体验。但是问题来了，游戏的设置里，玩家只能够在一波敌人攻击当中使用这些物品，一旦玩家熬过这次攻击，随着一道闪光，所有铁围栏、陷阱和机枪台等等全部消失，不好意思，请再消耗你身上的道具重新设置，而且仍然只能用在下一波当中……

稀饭我相信游戏里是有对于这种设定的剧情解释的，也是相信制作人们有这么设计的理由，但我还是觉得有一个短语不知该讲不该讲：What the F※※K！原来有人防守敌军进攻的时候是不喜欢先安置好所有陷阱和防御措施，而是非要憋着留到第几波敌人的时候才在路口安个铁丝网的？还是说他们真的没法想象一个玩家在第一波的时候辛辛苦苦安置好所有防御措施，然后发现打完一波敌人瞬间回到解放前时的感觉？要知道这游戏在每波之间的准备时间长达一分多钟，难道那都是留给玩家们用来发呆的么？反正在试玩的时候，打完第一波，安设好的路障和防守设施全都没了，我们队里的四个人都呆了。

开发组你们真是好棒棒哦！

◉ V，不是V

稀饭我可以坦白地说，作为一个虽然算不上专精，但起码也玩过好几款打丧尸游戏的突突玩家，《潜龙谍影 生存》的战斗部分，可以算是我见过这类作品里让人最难受的一个。游戏虽然已经一定程度上弱化了《MGSV 幻痛》的操作系统部分，加入了一些更便捷的元素，但无奈作为基础系统的部分就不是为了快节奏打丧尸而设的，用起来就是有种说不出的别扭。

举个例子，游戏当中使用C4引爆炸弹的方式是，短按R1键（试玩版为PS4版），把C4投出去，然后需要长按R1，再按下R2键引爆，这个操作本身略显繁琐不说，而且使用时会有一个比较明显的操作间隔，毕竟玩家得按两次R1键。更关键问题在于，如果我们玩的是《MGSV 幻痛》这样潜行为主的游戏，这个操作的间隔是可以接受的，毕竟玩家大部分情况下不可能需要非常快速地炸飞大量的敌人。然而一旦玩家面对的敌人变成了急速靠近身前的丧尸，一切都不一样了，绝大部分情况以一对多的玩家，大部分情况下需要的就是能够快速消灭对方的救场火力，能够用按一下键就能做成的事情，他们是绝对不想要用两下按键才能实现的，因为说不定延迟那么一下自己直接就被丧尸淹没了，更别提还要多按一个R2来引爆了！

这一个小小的缺点，基本上道尽了玩家能够在这款作品里遇到的种种不愉快，不是因为游戏本身的机制就不好玩，也不是因为游戏的题材很烂，而是因为游戏的系统，本质上就不是为了对应游戏的题材而专门打造的。这让《潜龙谍影 生存》从里到外透着一股"魔改"的味道，就像是被加了韩式/日式美女MOD的《上古卷轴V 天际》或是被替换了索尼子身体的初音手办，作品本身的其中一部分和另外一部分看起来都很好，但是两者结合起来就存在着一种根源上的不搭调。

说句被别人用烂了的俗套评语，《潜龙谍影 生存》是款没有灵魂的作品，它缺乏的不是小岛秀夫这个被捧上神台的制作人，而是一群知道自己想要做出什么作品的开发者。就目前来说，这作品更像是一群被商人用金钱作为绳索操纵的程序员和美工傀儡，在纯粹的利益和欲望驱使之下做出的所谓游戏商品。这样的作品或许可以带来收益，甚至运气好甚至可以带来一点点声誉，但绝对带不来玩家由衷的赞赏和发自内心的崇拜。

正如稀饭我在这篇试玩开头所说，生存，远远不算是活着，《潜龙谍影 生存》或许能够让这个品牌存活下来，但想要让其重现往日荣光，恐怕还有很长的一段路要走。然而，恐怕连制作组他们自己，都不知道接下来的路在何方。

［文：稀饭］



CAPCOM

冷饭持续铺路 劲作蓄势待发

虽然因为独占劈腿、反复移植、不思进取等原因，近年来 Capcom 在玩家间的外号愈发难听，但不可否认，它依旧是日厂中最具实力的一员，手头仍拥有众多全球级的热门品牌。早在上个世纪、电子游戏于中华大地生根发芽的时代，“卡饭”曾是老一代玩家们引以为豪的称谓。如今这家老牌厂商，在业界洪流中顺势而动的同时，也在努力赢得国内玩家的认可。

文：苍穹　美编：咕噜

厂商简介

CAPCOM®

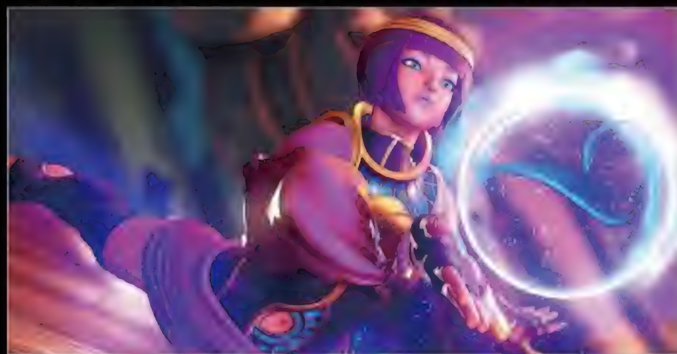
Capcom 本社的历史可以追溯到 1979 年辻本宪三创办 IRM 公司的时代，Capcom 的正式成立则是在 1983 年，名称取自 IRM 的子公司“Capsule Computer”名称的前三个字母。公司旗下人才济济，包括藤原得郎、冈本吉起、船水纪孝、三上真司，以及后来的神谷英树、稻叶敦志、巧舟等等，曾经的第四开发部、四叶草工作室更是被玩家们视为孕育神作的摇篮。不论是从哪个时代、哪个平台开始接触游戏的玩家，几乎都会有几款心仪之作打着 Capcom 的烙印。《魔界村》、《洛克人》、《吞食天地》、《龙战士》、《逆转裁判》、《鬼武者》、《鬼泣》……三十余年来，Capcom 为游戏业界奉献了无数经典之作。即使是在日本游戏市场严重缩水的当下，Capcom 依然握有《生化危机》、《街头霸王》、《怪物猎人》、《丧尸围城》等一众“百万级”的王牌。而且社内很善于运用旗下的热门 IP，在手游、页游甚至柏青哥市场同样游刃有余。

值得称道的是，起步较晚的 Capcom 如今在尽力推行着游戏中文化工作，继“《生化》系列”之后，广受国内玩家喜爱的“《MH》系列”也将在明年迎来官方中文版。最近发售的《漫威英雄对 Capcom 无限》、《龙之信条 暗黑觉者》也都实现了中文版同步推出。

2016 年销售数据一览

相比 2015 年，本年度 Capcom 的新作阵容稍显冷清。年初的主打产品《街头霸王 V》在不少内容尚未完善的情况下就匆匆上市，导致很多玩家将其视为半成品，即使游戏后来不断更新、追加内容，也很难扭转颓势，全球销量目前仅 170 万套。年底发售的《丧尸围城 4》在日本甚至没能挤进前十，最主要的原因是该作的素质倒退，受到如潮的差评，全球销量至今未破百万。《街霸》、《丧尸围城》新作以及《怪物猎人 物语》的成绩都没能达到预期。

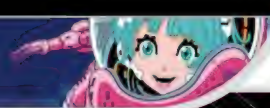
由于 2016 年是“《生化》系列”20 周年，从年初的《生化 0 HD 版》开始，Capcom 将初代重制版、0、4、5、6 都陆续搬上了 PS4/XOne 平台，冷饭一炒就是整整一年，而且效果还相当不错。《生化 0》和《生化 6》的冷饭版在全球的销量分别达到 140 万套和 110 万套，让其他厂商羡慕不已。“新瓶装旧酒”的做法虽然早已不新鲜，但胜在成本低、收效快，因此也成为了盈利的关键。



▲《街霸 V》于 8 月 30 日追加的新角色——梅奈特，不过更新对销量的推动并不明显。

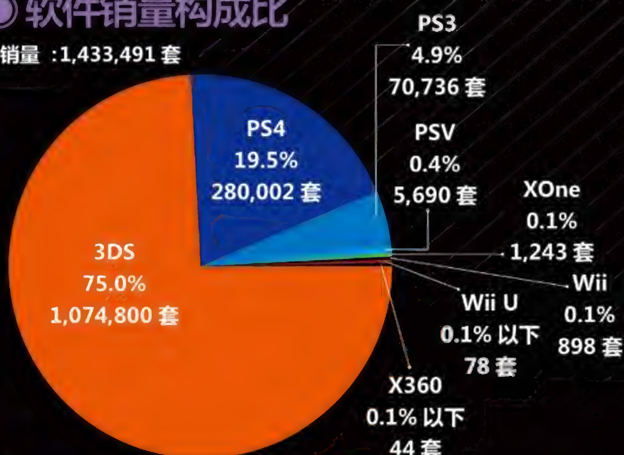
◉ 2016 年软件销量 TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
1	3DS	怪物猎人×	374,735
2	3DS	怪物猎人 物语	286,500
3	3DS	逆转裁判6	272,591
4	PS4	街头霸王 V	85,821
5	3DS	洛克人经典合集	45,058
6	PS4	生化危机 起源合集	40,328
7	PS3	生化危机0 HD版	31,103
8	PS4	战国BASARA 真田幸村传	29,572
9	3DS	逆转裁判123 成步堂精选（廉价版）	28,276
10	PS3	战国BASARA 真田幸村传	23,767



软件销量构成比

总销量 :1,433,491 套



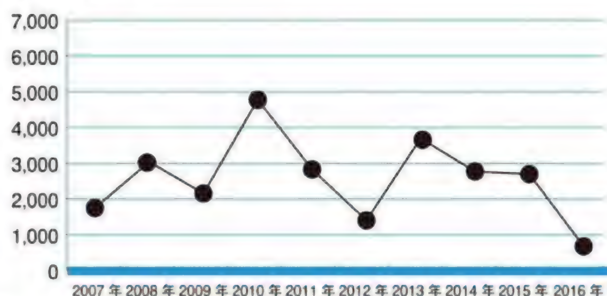


▲XOne限时独占的《丧尸围城4》销量惨遭滑铁卢，游戏本身的质量下降是主要原因。

知名 IP 系列年间销量推移数据

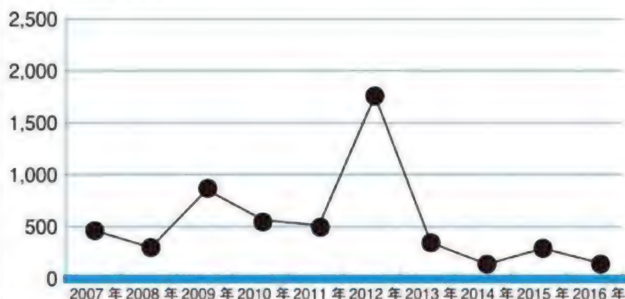
系列	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	合计
怪物猎人	1,757,290	3,034,665	2,161,360	4,751,157	2,824,963	1,415,912	3,684,015	2,767,441	2,696,343	698,736	25,791,882
生化危机	463,876	302,387	856,988	566,893	515,272	1,757,072	348,132	142,473	293,874	155,286	5,402,253

推移表 单位 :千套





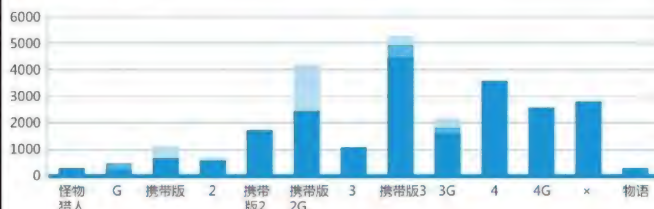
▲《怪物猎人 物语》虽未能达到预期，但Capcom仍准备在今年冬天进行1.3版免费大更新。

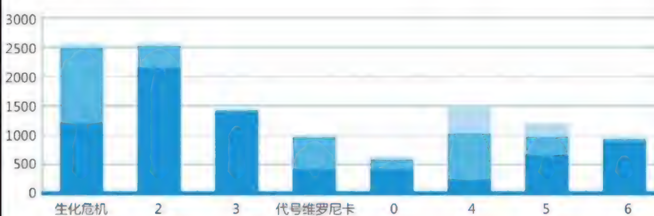


知名 IP 系列各作销量数据

统计时间 :发售日 ~ 2016 年 12 月 25 日

本篇　移植、重制　廉价版　单位 :千套







▲《生化危机 HD重制版》和《生化危机0 HD版》的销量都高于当年的NGC版，也难怪Capcom会决定将冷饭进行到底了。

2017年（截止至9月）经营状况简析

◉2017年软件销量TOP7

统计时间：发售日~2017年9月17日

顺位	机种	游戏名	累积销量（日本地区）
1	3DS	怪物猎人××	1,546,392
2	PS4	生化危机7	297,189
3	NS	怪物猎人×× NS版	133,621
4	3DS	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟	85,447
5	NS	终极街头霸王Ⅱ 最后的挑战者	21,139
6	PS4	生化危机 启示录 取舍版	13,097
7	3DS	洛克人经典合集2	8,537

◉整体经营状态分析

2017年初Capcom的拳头产品《生化危机7》采用了第一人称视角，在玩家群体中的评价两极分化严重。由于全程对应PS VR，也令本作以“第一款3A级VR游戏”的头衔而广受关注。本作目前在全球已累计售出370万套，虽然和销量巅峰的5、6代无法相提并论，但还算基本完成任务（目标400万套）。《怪物猎人》方面却显得有些自乱阵脚，NS版的《MH××》与3DS版发售相隔仅5个月，而且NS版发售前《怪物猎人 世界》突然炸裂公布，混乱的宣发节奏以及《MH××》本身缺乏足够新意的内容，导致本作的销量大幅缩水。《大逆转裁判2》的口碑虽然相比初代实现了“大逆转”，但无奈前作的负面影响实在太大，导致销量同样折戟沉沙。

根据Capcom公布的2016年度财报（截止至2017年3月31日），本财年相比2015年度其实有不小的增长。而2017年第1季度的财报则显示销售额相比去年同期增长7.5%，其中NS版的《终极街头霸王Ⅱ》收获了意想不到的成绩（全球累计出货45万），可见《生化》、《街霸》和《MH》的号召力依旧。


▶《大逆转裁判2》并未能取得与优秀素质同等的销量，实在令人惋惜。

TGS 2017 出展表现简评

◉出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
怪物猎人 世界	PS4/XOne	是
漫威英雄对Capcom 无限	PS4/XOne	是
生化危机7 黄金版	PS4/XOne	否
生化危机 启示录 取舍版	NS	是
生化危机 启示录2	NS	是
丧尸围城4 特别版	PS4	是
龙之信条 黑暗觉者	PS4/XOne	否
怪物猎人 物语	3DS	否
逆转裁判4	3DS	否
大神 绝景版	PS4/XOne	是

◉表现评价

作为索尼发布会压轴登场的《怪物猎人 世界》在TGS展前就已经赚足了眼球，若要评选今年最吸引玩家的试玩展台《MHW》可谓当仁不让。以封面怪“灭尽龙”为核心搭建的试玩展台霸气十足，无论媒体日还是公众日的试玩券都早早就被抢夺一空，压倒性的人气无出其右者。丰富的展台活动陆续放出不少“干货”，新情报除了引得台下人头攒动外，也牵动着全世界猎人的心。此外，《生化危机7》的免费DLC“Not A Hero”虽然并未提供试玩，但精心设计的合影区以及可供摆拍的枪模“雷神之锤”，同样吸引了不少玩家驻足。



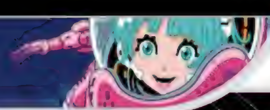
▲《生化7》展台没有提供最新的DLC试玩，但前来留影的玩家依旧络绎不绝。


▲就如同今年的《生化危机7》一样，《怪物猎人 世界》的发售日也锁定在1月26日。

◉未来经营状况展望

Capcom未来最为重要的产品，无疑是集万千目光于一身的《怪物猎人 世界》，而将发售日定在2017财年内，也可以看出公司对本作寄予的厚望，可谓不容有失。刚刚发售的《漫威英雄对Capcom 无限》主要面向欧美市场，而即将上市的《龙之信条 黑暗觉者》作为百万销量级的系列作品，能否凭借新增要素和高清画面重振旗鼓还有待时间考验。今年底还有《生化危机7 黄金版》蓄势待发，配合全新DLC相信能再刷一波销量。此外，《逆转裁判4》3DS版、《生化危机 启示录1+2》NS版、《丧尸围城4》PS4版、《大神 绝景版》等冷饭作品的排期已经一路排到了明年，虽然不指望每一作都达到《生化》冷饭的优异成绩，但足见Capcom贯彻“冷饭持续铺路”的决心。其实，2017年也是“《街霸》系列”30周年纪念，之后无论公布冷饭版还是5代的“年度版”都不奇怪。

有《生化》和《MH》两大品牌坐镇的财年必然不会让Capcom的财报难看，而且这两大IP的真人电影也都在筹备中（《生化》电影为重启），在非玩家群体中的影响力还会持续上升。只不过身为玩家的我们更希望，Capcom能早日公布《生化危机2 重制版》的消息，在炒冷饭的时候，也能考虑考虑《鬼武者》等尘封已久的系列……





■张着血盆巨口的灭尽龙。

欢迎来到新世界



■ Capcom 的舞台，一有活动这里也是挤满了人。旁边是媒体接待处。

CAPCOM

今年 Capcom 依然在老位置，媒体入口一进门就可以看到，也因为如此，大部分没有预约《怪物猎人 世界》试玩的媒体一进场都是先冲到这里，导致这里被塞得水泄不通，所以在场内转时不是很必要都不会这里逗留。

别看 Capcom 的展台很大，其实大部分都是《怪物猎人 世界》的区域，占了总面积的三分之一。除了不管什么时候都挤满了人的试玩区外，试玩区外面的封面怪物灭尽龙的巨大模型也吸引了不少人在这里驻足，而且时不时还会有猎人和受付娘的 Coser 出现供玩家拍照。另外这里也是等人的最佳位置，比起说自己在哪个展台，只要一说在巨龙这里，对方基本就明白了。

与《怪物猎人 世界》试玩区入口相邻的是格斗游戏区，包括了《街头霸王》、《漫威英雄对 Capcom 无限》，上方的显示屏还不停放着精彩对局。另一侧则是丧尸游戏专区，有《生化危机 7 黄金版》和《丧尸围城 4 特别版》，但不知道为何还混入了女性向手游《被囚禁的掌心》，和旁边的丧尸游戏形成了鲜明的对比。



■不定时出现的《MHW》Coser，右边就是在猎人间引起了不小话题的受付娘。



□ Capcom 展台的标准 Show Girl，她们派发的宣传册还是很值的一拿的。



■《生化危机》专区，除了正面的《生化危机 7》，旁边还有《生化危机 启示录》、《生化危机 启示录 2》。



■硬汉和帅哥，下面排队的玩家也是两种风格。

乌冬：Capcom 展台的受付娘 Coser 在猎人间引起了不小的话题，据说当初只是想找一个笑容灿烂的妹子，但想不到找来的妹子那么贴近原型，连制作人自己都吓了一下跳。

水无月："我想狩猎！！！"这是一个因为工作任务缠身最终没能在 TGS 上体验到《怪物猎人 世界》的猎人的哀号。Capcom 的展台毫无疑问自然是一切以《MHW》为中心，包括《MHW》试玩区内部都装修成了狩猎场景的样式，相比之下，不管是 NS 版《生化危机 启示录》两作，还是《丧尸围城 4》的试玩区都显得存在感不足。

三味线：估计全场有许多玩家都抱着玩爆《MHW》的想法，所以 Capcom 的展台一直处于爆满状态。展区的美术设计非常赞，有一大块都打造成了丛林风格，里面是一列列的《MHW》试玩台，外围则有一头凶兽模型破壁而出，魄力十足，引来大量游客与之合照，我数度经过此地，也数度驻足此地，不得不说，实在是有魔性啊！

稀饭：Capcom 展台今年的 Show Girl 服装应该是几个大厂里对身材最有要求的一个，只有腰部苗条还有一双长腿的妹子才可以驾驭，也算是把原本人气就很高的展台变得更加吸引人了。不过这个展台除了特定区域外不能给 Show Girl 摄影的规定有点残念，因为最漂亮的几个好像都没有在摄影区露过脸……

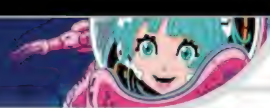
怪物、丧尸、帅哥同台竞演



□《MHW》试玩区的工作人员，散场时会出来列队。

猎场风光

CAPCOM





怪物猎人 世界		PS4 XOne Capcom	
モンスタ - ハンタ - ワ - ルド		动作	中文版
2018 年 1 月 26 日	本地 1 人、在线 1 ~ 4 人	对应周边未定	
售价为 428 港币			

文 乌冬 美编 咕噜

在今年的 TGS 上,备受瞩目的《怪物猎人 世界》公布了不少新消息，除了在 SIE 的展前发布会上确定了发售日和限定版内容等信息外，展会的几日里也放出了不少游戏内容的新情报，这次就将新情报一起送上，另外还有小编在 TGS 上的试玩报告。



故事

每隔 10 年，古龙会进行一次前往新大陆的跨洋迁徙。为了探明这种被称为“古龙渡海”的奇妙现象，公会成立了“新大陆古龙调查团”，多次派出调查队前往新大陆进行调查。

到了第五次的今回,调查队是搭乘着巨大船追着古龙“熔山龙”的猎人们，等待着他们的命运究竟会是什么呢……







怪物

◉ 熔山龙

背上的外壳像耸立在大地上的火山的古龙。



▶虽然能看到它不断移动，不过目的地依然是个谜。

◉ 毒妖鸟

会使用毒液的鸟龙种怪物，有将爆裂果实等植物吃下后并储存在嘴巴或尾巴的特性，和毒液混合后能放出强力的毒喷雾。







◉ 灭尽龙

出现在调查团面前的谜之怪物，不顾一切进行着破坏，所以被称为灭尽龙。



▶灭尽龙也是本作的封面怪物。

据点

作为新大陆上调查员们的据点的是“阿斯提拉”，这里由推进调查的研究区域、支持着调查的流通·工房区域、聚集着猎人的集会区域等不同的区域组成。阿斯提拉由40年前到达的第一期调查团成员建成，并经过长年累月的改建，变成了现在的样子。



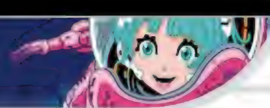




▶据点入口附近有任务张示板和道具箱，猎人可自由进入野外地图进行探索，或是接受任务调查新大陆。



◀据点内有捕获来供调查员研究的怪物。

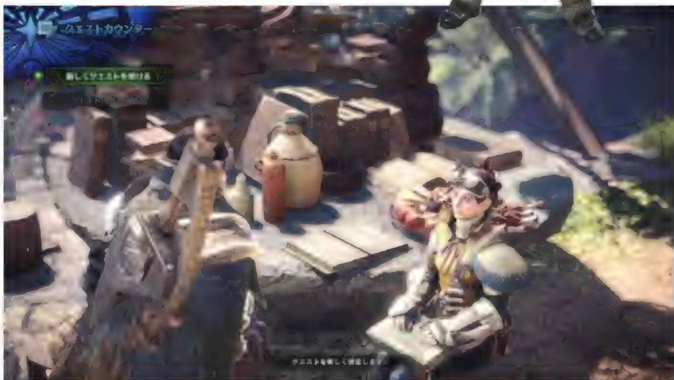


角色

◉ 受付娘

管理情报的专家“编辑者”。和猎人一起行动，将庞大的调查内容归纳整理。因公会的推荐和自身的强烈希望来到新大陆，个性伶俐开朗，信条是“不知道怎么办时就先吃吃看”。

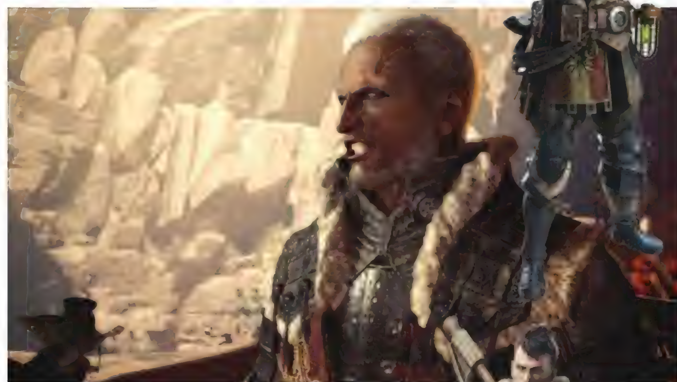
●和玩家一起行动的伙伴



受付娘和猎人一起行动，在据点以及野外的营地负责支援猎人。想要接受任务时就先和受付娘交谈看看吧。

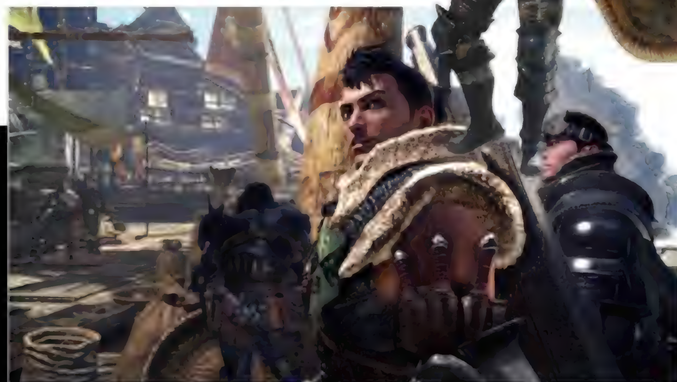
◉ 总司令

负责指挥调查团的人物，也是40年前来到新大陆的为数不多的第一期调查团成员，以冷静的指挥和大胆的策略领导调查团，深受调查员的信赖。



◉ 调查班班长

负责在野外统领调查班进行实地调查的年轻猎人，是总司令的孙子，也是调查团惟一一位在新大陆土生土长的成员。作为新大陆的前辈，他会教新猎人各种各样的知识。



设施



◉ 加工屋

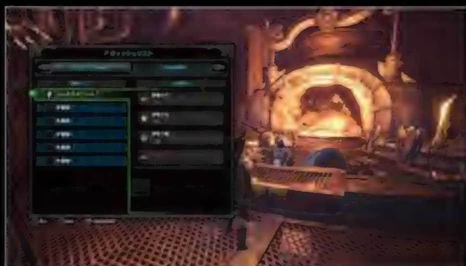
负责提供猎人装备的工房，利用收集到的素材和金钱可进行装备生产和强化。在进行生产和强化时，能直接从派生图中选择，并且一部分武器支持强化倒回，使用后可将武器变回强化前的阶段，并且强化使用的素材会还给玩家。



●装备技能

装备附加了技能的防具后，猎人就能借由这些技能令自身得到强化。（部分防具没有技能）





这次增加了“愿望名单”技能，在这里登录了想要生产或强化的装备后，就能随时随地从菜单里确认需要的素材。另外本作里护石也需要使用素材和金钱来进行生产和强化。



●系列技能

部分防具还附加了系列技能，装备指定数量的同系列装备后，就能发动强力的技能。

重点猎物

怪物猎人 世界

●护石

除了防具外，装备护石也能发动技能。这次护石和其他装备一样也是使用素材和金钱在加工屋生产获得，并且还能进行强化，可使技能的效果增强。



●防具统一

本作将剑士和射手的防具统一成了一种，无论哪个职业都可装备，剑士装备时有减轻物理伤害的效果，而射手装备则有减轻属性伤害的效果。



▲在探索和任务中可随时在营地的帐篷内更换装备。

◎食事场



食事场是通过吃东西使玩家得到各种各样的强化效果的设施。本作里不止据点，在野外的营地里也有食事场。另外，本作还增加了"炉灶烧"的新机能，可将道具变化为食材。

●炉灶烧

将道具交给受付娘，并给予一定的费用 就使用"炉灶烧" 功能。根据给出的道具不同，可得到不同的食材。



●食材和套餐



根据食材的组合不同，吃东西时发动的效果和食事技能效果也会有所变化。食材的种类可通过完成指定的任务增加，使用的食材可自己选择，另外还有通过效果来决定食材的套餐。



探索/任务

就算不接受任务，也可以进入野外地图进行探索，探索和任务不同，由于限制很少，是调查的最佳手段。



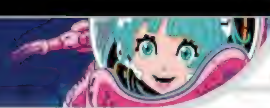
◎探索

没有时间限制、无论力尽几次也不会失败，而且没有达成条件，玩家可根据自己的目的，在各个野外地图进行自由的探索、调查和狩猎。采集到的素材和各种点数都可归自己所有。

探索中除了利用全域地图回到据点，也可从野外地图到达另一个野外地图。



▲在探索中可随时在营地的受付娘处接受任务。



◉便利的“生态地图”

在各个野外地图里，有很多对狩猎有用的东西，通过“生态地图”就可一目了然地确认。另外通过图标过滤器，还可切换指定的目标情报。



●生态地图和引导功能

包括怪物、采集道具的地点都可用导虫进行引导，打开生态地图，将游标对准需要引导的对象并做好记号，导虫就会开始引导。

另外在探索时，光是收集怪物留下的痕迹并不会使导虫进行引导，需要活用记号功能才能使调查有效率地推进。

通过探索和任务对野外进行调查，“生态地图”的情报也会更新。另外选择生态地图中的营地，还可使用快捷移动功能马上移动过去。（狩猎和警戒状态中无法使用）



▶野外有各种生物留下的痕迹，通过导虫进行调查，即使在不熟悉的地图中也不用担心。

搭档系统

游戏中猎人有不同搭档，它们会在狩猎时对猎人进行支援。





◉随从猫

在之前作品中大活跃的随从猫在本作也继续登场，它们会随同猎人一起行动，狩猎时对猎人进行攻击或回复等支援，是值得信赖的好伙伴。作为调查团一员，它们也和猎人一起乘船来到新大陆。



◉随从猫伙伴

随从猫会说一部分怪物的语言，狩猎时可让它们和怪物交涉，交涉成功的话这些怪物会作为随从猫的伙伴一起行动。



▲交涉成功的怪物会变为随从猫的坐骑。



▲通过随从猫可和特托鲁进行对话，从而让让它成为猎人帮手。

◉特托鲁

和艾露猫相近的新兽人族，在高密度的环境下生存，有着相当高的智慧。



角色创造

玩家可自定义代表自己的猎人的外貌，可自定义的部分比之前作品更加细化。

◉ 猎人的创造

可自定义的部分非常多，并且还有许多特殊化妆，搭配相当丰富。





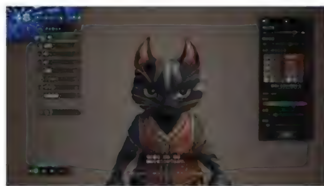
猎人的样子除了在一般游戏中，在过场演示中也会反映出来。



◉ 随从猫的创造

随从猫的外貌也可自定义，创造出独一无二的跟班吧。



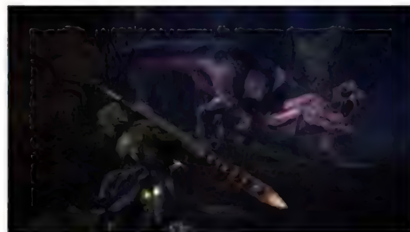


特殊装备

本作新增的“特殊装备”，使用后能短时间发挥出拔群的效果，不过再次使用需要一定的冷却时间，是狩猎时不可缺少的特殊道具。

◉ 隐身的装衣

一定时间内让怪物看不到自己，不过当进行攻击或受到伤害时效果就会结束。





◉ 不动的装衣

得到刚体、风压无效、听觉保护和耐震效果，并且受到的伤害也会减少

◉ 挑拨的装衣

提高仇恨值的装备，可让怪物常时瞄准自己，从而引诱它到指定的地方，如果受到攻击效果就会结束。





▲利用滑空的装衣，乘着风来到特定的场所。

◉ 滑空的装衣

令跳跃的滞空时间延长，有强风的特定场所还能乘着风移动，另外还有使跳跃攻击更容易乘骑的效果。

TGS试玩感受

文：乌冬

要说今年TGS上试玩最火的游戏，那毋庸置疑，就是《怪物猎人 世界》，用来排队的整理劵基本在开场半小时内就会派完，所以要想试玩到本作，就得一大早来会场并排队等候入场，然后一进场就先去《MHW》的试玩处拿整理劵，否则整理劵发完，那基本就没戏了。

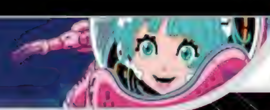
试玩分单人和联机两种，打的任务是一样的，难度从低到高分别是贼龙、土砂龙和蛮颚龙，单人试玩时笔者选了土砂龙，地图是大蚁塚的荒地。不得不说，这次的地图做得相当赞，首先区域的无缝衔接终于得到实现，还有每个区域都相当宽广，真有“世界”的感觉，而且地图里的要素也非常丰富，让人目不暇接，即使是不起眼的地方都会忍不住去探索一下，导致完全忘了要找目标的事。直到看到旁边一起试玩的人都已经找到怪物开始狩猎，才意识到时间已经过去三分之一，于是才赶紧找怪物的痕迹，让导虫引到自己去目标的所在地。

以前作品中野外地图还不算太大，随便走走都能遭遇到要狩猎的目标怪物，但在《MHW》中就完全不一样了，由于地图很大再加上场景要素丰富，在尚未熟悉时到处乱逛只会使自己完全迷失在这个“世界”中，所以才加入了导虫这个要素，帮助玩家快速地找到指定的目标的。但是因为一开始自己的乱逛，来到了土砂龙活动范围外的区域，这片基本没有土砂龙的痕迹，最后导虫帮我找到的竟然是生活在这副地图另一只怪物泥鱼龙。旁边负责辅助玩家试玩的小姐姐也替我着急，征求过我的同意后接过手柄，开始帮助我寻找目标，然而在没有土砂龙痕迹的情况下，她也只是在原地打转，后来另外一个小姐姐也过来帮忙，先用了快捷移动回营地，然后重新开始用导虫寻找，终于找到了目标的土砂龙，然而这时试玩时间已经过去了一半，我和原来那位小姐姐只能面面相觑。

本来这作提倡的是利用环境要素来狩猎，但是由于时间不够，我也只好像以前的作品一样和土砂龙近身缠斗，并没有时间顾及环境要素。不知道是否试玩版怪物的血量低，很容易就能将土砂龙打出失衡，然后趁它倒地时疯狂输出，终于在还剩1分钟的时候将土砂龙放倒，一旁的小姐姐也为我松了一口气，真是有惊无险。

多人试玩则和三味线、氢离子还有另一位不认识的猎人一起伐蛮颚龙，这次用了远程武器的弓。由于之前的作品用弓都习惯用的X/△键蓄力，这次换成了R2，结果各种不顺手，再加上战斗时的地形有不少高低差，距离不是很好把握，导致经常射偏，整场战斗下来基本都没怎么输出，最后靠其他三位同伴的输出虽然把蛮颚龙打瘸，但还是没能成功讨伐。

之前光是看视频都感觉很震撼，亲身体验过后，震撼依然不减。其中给我最大冲击的就是画面的进步，开放地图且探索要素丰富，加上出色的光影效果，还有精细怪物和背景建模，将系列一直强调的生态表现了出来，让人有置身于莽荒的感觉。手感方面，武器的手感一如既往，但打击感有点飘，没有以前刀刀到肉的感觉。难度方面有所下降，主要表现为怪物的血量不多，很容易打出失衡；武器的操作也简单化，大部分武器都有一键连招；攻击打中怪物时会显示伤害数值，帮助玩家找到有效的攻击部分，这些都是面向大众化的改动，希望这些改动也能被新玩家接纳，明年迎来狩猎盛世。



KOEI TECMO

五头并进，无双争先

如果说 Koei 曾经因为无休止地翻炒“无双”而让它在玩家心目中的地位大降，那么最近几年凭借对 Tecmo、Gust 的吸收和重组，如今的 Koei Tecmo 在让自家的游戏阵容越发充实的同时，也成功地赢回了玩家的口碑和信任。更令人称道的是 Koei 对中国市场一贯的重视理念，也在 Koei Tecmo 身上得到了继承和发扬。UCG 期待着能与 Koei Tecmo 进行更密切的合作。

文：纱迦　　美编：咕噜

厂商简介

1981 年 10 月 26 日，光荣的游戏处女作《川中岛合战》发售，这一天后来被日本纪念日协会认定为“历史策略游戏日”。襟川阳一即シブサワ·コウ，他制作的策略游戏享誉世界，现在他是 Koei Tecmo 的代表取缔役会长。为了感谢他的贡献，2016 年 Koei Tecmo 举行了シブサワ·コウ 35 周年纪念活动。

1978 年成立的 Koei，是如今的 Koei Tecmo（全称 Koei Tecmo Games）的前身，Koei 也就是中国玩家俗称的光荣。Koei Tecmo Games 成立于 2011 年 4 月 1 日。同年 12 月 13 日，Koei Tecmo 将 Gust 吸收为子会社。2016 年 4 月 1 日，Koei Tecmo Games 将旗下的游戏开发力量分设为 5 个开发组，各自负责不同的项目，分别是シブサワ·コウ、ω-Force、Team NINJA、Gust 和 Ruby Party。



▲Koei的两大元老：襟川惠子、襟川阳一。

2016 年销售数据一览

相比 2015 年，Koei Tecmo 在 2016 年内的成绩明显亮眼了很多，141.5% 的销量增幅称得上是提升了一个台阶。不过透过表面光鲜的成绩，我们也应看到其缺少王牌作品的劣势。销量最高的作品 PSV 版《进击的巨人》，在年度销量榜上只能排到第 56 位，这点足以说明问题所在。

平台方面，PS 系三大平台的销量加起来占据了 90.2% 的份额。公司坚持的 PS 全平台战略收到了回报，年度销量十佳的前两名都是 PSV 游戏。考虑到 PSV 如今萎靡不振的状态，能取得这样的成绩实属不易。PS3 平台和 PS4 平台所占的比重一降一升，反应了业界大势。与任天堂合作推出的《塞尔达无双 海拉尔全明星》是十佳中惟一上榜的 3DS 游戏，就一款移植作而言表现亮好。

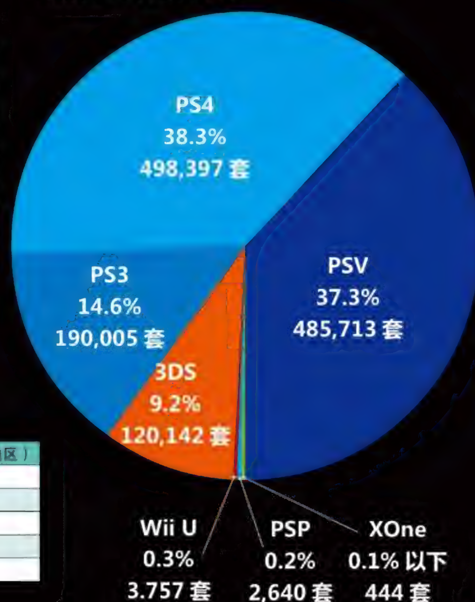
需要着重指出的是 ω-Force，2016 年它的表现足以用抢眼两字来形容。除了为自社开发的众多游戏外，它还和 Square Enix 合作开发了大受好评的《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》。算上此作之后，ω-Force 在开发商年度销量榜上取得了 PS3 第 1（225,361 套）、PSV 第 1（510,822 套）、PS4 第 2（575,245 套）的惊人成绩。ω-Force 果然不愧是 Koei Tecmo 的王牌！

2016 年软件销量 TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
1	PSV	进击的巨人	117,755
2	PSV	讨鬼传2	108,249
3	3DS	塞尔达无双 海拉尔全明星	107,312
4	PS4	进击的巨人	101,287
5	PS4	讨鬼传2	85,427
6	PS3	进击的巨人	52,698
7	PS4	死或生极限沙滩排球3	48,478
8	PS4	信长之野望·创造 战国立志传	43,082
9	PS4	战国无双 真田丸	42,606
10	PS4	剑风传奇无双	40,977

软件销量构成比

总销量：1,301,098 套

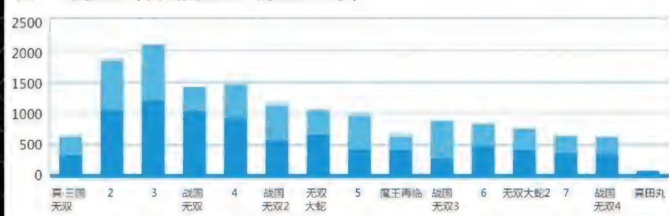


◉知名 IP 系列年间销量推移数据

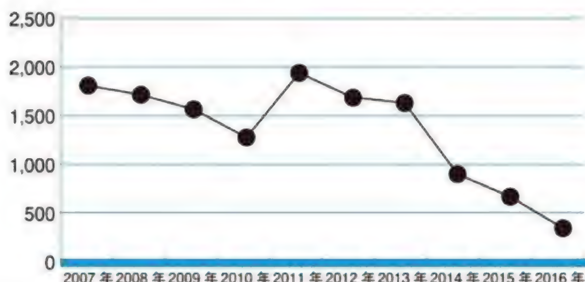
系列	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	合计
真·三国无双（含战国等）	1,799,581	1,705,558	1,557,305	1,271,750	1,927,643	1,682,691	1,621,380	899,849	667,914	348,251	13,482,922

统计时间：发售日～ 2016 年 12 月 25 日

■本篇　■移植、重制　■廉价版　单位：千套



◉推移表　单位：千套





▲从 Wii U 移植到 3DS 的《塞尔达无双 海拉尔全明星》获得了意外好评，女版林克、林克尔尤其引人注目。


▲《进击的巨人》发售后追加了联机模式，这种通过不断的后续更新来延长游戏生命的做法很受玩家欢迎。

2017 年（截止至 9 月）经营状况简析

◉2017 年软件销量 TOP8

统计时间：发售日～ 2017 年 8 月 30 日

顺位	机种	游戏名	累积销量
1	PS4	仁王	133,401
2	PS4	全明星无双	52,062
3	PS4	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	40,691
4	PSV	全明星无双	17,866
5	PSV	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	13,850
6	3DS	进击的巨人 逃出死地	11,837
7	PS4	胜利赛马8 2017	5,793
8	PSV	三国志13 威力加强版	2,831

◉整体经营状态分析数据

2017 年上半年，Koei Tecmo 的五大开发组均有新作推出，但相比 2016 年同期销量有所下降。最大亮点当属《仁王》，从 PS3 初期公布到如今正式发售已经超过十年时间，Team NINJA 成功地将其转型为一款“魂 LIKE”游戏，结果在获得高评价的同时也取得了不低的销量。虽然不如去年同期的《进击的巨人》，但《仁王》在欧美获得了出乎意料的高评价，在海外市场的表现值得期待。而另一款期待作品《全明星无双》则是大热倒灶，原本玩家看好其成为《无双大蛇》的精神续作，来自 Tecmo、Gust 的角色大量加入也是看点所在，然而偏低的游戏素质导致双版本销量相加都未能突破 10 万。Gust 和 Ruby Party 的两部作品也没有令人眼前一亮的表现。

2017 年上半年的一件大事是任天堂新一代游戏主机 NS 发售，Koei Tecmo 没有直接为 NS 推出游戏，仅是协助将《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》移植到了 NS 平台。尽管该作的画面、帧数都不如 PS4 版，但也取得了 41,419 套的销售成绩。在年内缺少重量级大作的情况下，加强对 NS 的支持可以说是势在必行。


▲《全明星无双》作为一款动作游戏来说没有及格，它令人更加怀念《无双大蛇》。

TGS 2017 出展表现简评

◉出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
真·三国无双8	PS4/XOne	是
火焰之纹章无双	3DS/NS	是
信长之野望 大志	PS4	是
莉迪&苏瑞的工作室 不可思议绘画之炼金术士	NS/PS4/PSV	是
进击的巨人2	NS/PS4/PSV	否
冠军骑师 特别版	NS	否
胜利赛马8 2017	NS/PS3/PS4/PSV	否
金色的琴弦2 ff	PSV	否
遥远的时空中 终极版	PSV	否
心跳餐厅 Project TRISTARS	PSV	否
仁王	PS4	否
死或生5 最终决战	PS3/PS4/X360/XOne	否



▲《真·三国无双 8》被 Koei Tecmo 寄以厚望。

◉表现评价

本次 TGS 2017，Koei Tecmo 共有 4 款主机游戏提供了试玩版。其中《火焰之纹章无双》是全场少有的任天堂痕迹，因此吸引了大量玩家。据现场的编辑表示，其人气之高并不亚于《真·三国无双 8》。说到《真·三国无双 8》，尽管对 Koei Tecmo 来说是重中之重，而且是首次对公众开放试玩，不过并没有引发摩肩接踵的现象级人流。这可能与展出的试玩版完成度不高有关，也从侧面说明了玩家对于本作的素质还是抱有疑虑的。《莉迪 & 苏瑞的工作室 不可思议绘画之炼金术士》尽管是小众 FANS 向游戏，但由于现场有“《工作室》系列”20 周年的宣传活动，还是吸引了不少“萌豚”的目光。另一个有希望大卖的作品——《进击的巨人 2》，可能是完成度很低的缘故，公布的情报极少，在现场也十分低调，不然凭借众多人气角色的号召力还是带来很多人气的。

未来经营状况展望



■《火焰之纹章无双》是NS在九月的重头戏。

未来一年内，Koei Tecmo 在主机游戏方面的工作将围绕两个核心而全面展开。第一个核心是自社的头号大作《真·三国无双 8》，目前定于 2018 年初发售，距离上一作《真·三国无双 7》足有 5 年时间。该作以开放世界作为主打卖点，自公布起便吸引了大量玩家的目光。Koei Tecmo 十分看好本作在中国市场的前景，此前中国上海举行的 ChinaJoy 2017 公布了普通话配音的国行版，这是自《真·三国无双 2》之后系列再次采用中文语音，可谓看点满载。在本次 TGS 上正式向公众开放试玩，从试玩版来看游戏的确做出了一张巨大的中国地图，玩法也和系列此前的作品有较大分别，可以说是绝对的话题之作。如果该作能够获得成功的话，“《无双》系列”将迎来又一春，对公司来说可以说是极大的利好。

第二个核心就是和任天堂的全面合作。在 PS3 和 PSV 的吸引力逐渐消失之时，NS 的爆发可谓来得正是时候。事实上从 Wii 开始，Koei 和 Tecmo 均与任天堂保持着不错的关系，合作开发了《战国无双 3》、《塞尔达无双》、《银河战士 另一个 M》等作品。NS 首发时 Koei Tecmo 没有足够重视，当 NS 在日本市场站稳脚跟之后便果断将《无双大蛇 2》、《战国无双 真田丸》、《真·三国无双 7 帝国》移植过去。而接下来 9 月底发售的《火焰之纹章无双》将是双方第一阶段合作的重头戏，任天堂对此也十分看重，继《塞尔达无双》之后再次允许自家的招牌出现在 TGS 的 Koei Tecmo 展台。同时在《无夜国度 2 新月的新娘》之后，Koei Tecmo 推出的跨平台游戏大部分都会加入 NS。不过需要指出的是 Koei Tecmo 对自家游戏的 NS 版还应多上心，此前几款移植作在部分方面还不如原版，这无疑会令慕名而来的玩家感到失望。



■页游《死或生极限沙滩排球 女神假期》将加入一名全新的角色Misaki（最右）。

其他方面，シブサワ·コウ接下来的重点是《信长之野望 大志》，负责开发女性向游戏的 Ruby Party 将继续坚守 PSV 平台。Team NINJA 在《仁王》获得成功后除了继续推出 DLC 外，新的动向暂时不明。主机游戏之外，Koei Tecmo 将和 DMM 合作，将《死或生极限沙滩排球》改编为页游，Gust 将于今年冬天推出《工作室》的手游。而一年前公布的《真·三国无双》真人电影现已开机，吕留伟、韩庚、刘嘉玲等明星云集，有可能成为意外的爆点。



■《进击的巨人 2》的舞台宣传片，虽然原著在日本是非常火爆的IP，可惜改编游戏受到的关注度似乎一直不是很高。

KOEI TECMO

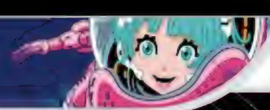
《真·三国无双 8》作为 Koei Tecmo 今年 TGS 的主打游戏，在 KT 展区自然占据了最主要的位置。虽然本作“将整个中国大陆做成开放世界”的革新理念和魄力打造了足够的话题性，但实际现场试玩的人气似乎并没有预想中的高，反倒是 KT 和任天堂合作的《火焰之纹章无双》吸引的玩家更多一些。如何让“《无双》系列”重振雄风，对于 KT 来说依然任重道远。而另一重头 IP 作品《进击的巨人 2》相对来说受到的关注就没那么大了。不过相比作为主打的无双割草游戏来说，KT 展区里有不少细节部分反而更值得各位到场观众驻足一看。比如《信长之野望 大志》的试玩区虽然试玩主机数量很少，但是场地设计却毫不含糊，利用印有大名家徽的军旗和烛台，打造出了一股古战场的肃杀氛围。同时今年也是“《工作室》系列”的 20 周年，KT 在展区中也设置了一面“《工作室》系列”的展示墙，放上了历代角色的海报图。对于各位“《工作室》系列”的粉丝来说，想必都会被充分勾起怀旧的情怀。


■维持着系列传统画风的《信长之野望 大志》大幅宣传海报。



■《火焰之纹章无双》作为 KT 和老任 IP 合作的产物，试玩区的气氛非常热烈，本期杂志上市时游戏应该已经发售，希望本作能有良好的销量。

无双
璀璨



所有的无双在这里集结



■《信长之野望 大志》试玩区的战国武将盔甲模型，为小小的试玩区营造了浓郁的历史氛围。



■《真 · 三国无双 8》是 KT 本次 TGS 的主打游戏，其招牌自然也占据了 KT 展区最显眼的位置。



■摆满了历代角色海报的“《工作室》系列”20 周年的纪念墙，系列的历史变迁令人感慨。



■ KT 的展台自然少不了乙女向游戏的位置，《金色琴弦》系列”和“《遥远的时空中》系列”是 KT 乙女游戏的两大支柱。

稀饭：正面看 KT 展台会有一种《无双》把这里承包了的错觉，虽然实际上也差不远了，但后方区域也有一些值得一看的地方，例如“《工作室》系列”20 周年的纪念墙就很有情怀，多年后再次看到谋杀了我不少时间的“《玛娜学院》系列”封面还是很有些感动的。

水无月：《真 · 三国无双 8》、《火焰之纹章无双》、《进击的巨人 2》……虽然 KT 在出展游戏上会给人一种“全都是无双”的感觉，但其实展区里还是有不少诸如《信长之野望 大志》试玩区这样设计精致、值得一看的细节。

三味线：虽然《真三国无双 8》不属于我的试玩“狩猎”范畴，但还是被热情的媒体接待小哥给安利了一波，在排队期间，居然就已经将操作记得七七八八（感谢小哥的敬业解说）。当时观察展台，感觉现场试玩的游客还是挺多的，另外，玩后还可以拿到赠送的角色胸章，不过据说有数十个之多，看来想收集完毕，不排个几天队是难以实现的了。

乌冬：为了帮纱迦去 DMM 展台拿赠品经过 KT，被这全是《无双》的架势给吓到了，回程时绕到后面才发现别有一番天地，找到了为数不多的 PSV 出展游戏《金色琴弦 2ff》和《遥远的时空中 终极版》另外“《工作室》系列”历代作品的海报墙也很有看点。

リディー&スールのアトリエ ATELIER LYDIE&SUELLE ～不思議な絵画の錬金術士～

继 425 期之后，本期继续为大家介绍这部“《工作室》系列”最新作的新情报，这次公开的内容主要有三名新角色，其中两位分别是“不可思议”系列第一部的主角苏菲，以及前作主角菲莉丝的姐姐莉亚涅，她们都相继确定在本作参战。同时，这次 TGS 还公开了本作的官方中文版的消息，不过发售日依然未定。

文 宇宙人 美编 Juxi



莉迪 & 苏瑞的工作室 不可思议绘画之炼金术士		Koei Tecmo	
リディー&スールのアトリエ ～不思议な绘画の炼金术士～		角色扮演	日版
2017 年冬	本地 1 人	无对应周边	
售价为 7300 日元			

PS4 PSV NS

苏菲·诺伊恩谬拉

超厉害的旅行炼金术士

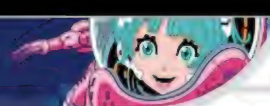
CV：佐藤梓
画师：NOCO
年龄：22 岁
身高：162cm
职业：猎人

“不可思议”系列第一部《苏菲的工作室》的主角。长时间在世界各地旅行的炼金术士，她作为年长者给莉迪和苏瑞各种建议，但总会漏了某些地方。炼金术的能力非常出色，甚至已经逼近教她炼金术的那位师傅，达到了脱离常识程度了。





◀▲因为某个目的苏菲长时间在外旅行，并且在旅途中不断用炼金术帮助周围的人。



莉亚涅·米斯特露特

深爱着妹妹的巧手猎人



▶莉亚涅这次来到了两位女主角所在的城镇——王国首都梅尔维尤。看介绍她似乎会在本作担当商人。

CV：佐藤梓
画师：NOCO
年龄：22岁
身高：162cm
职业：猎人

为了帮助妹妹开工作室赚取运营资金，她开了一家专门贩卖狩猎成果的商店“可爱菲莉丝”（不愧是一位立派的妹控），是一位优秀的猎人，平时也是非常文静的性格，但是一提到妹妹的话题就会突然变得吵闹起来。对妹妹的爱似乎又升级了。

马提亚斯·费里耶·阿达雷特

一心为国的调皮骑士



▶对莉迪两姐妹来说轻浮的他是不太好理解的怪人，不过战斗的时候卓越的剑术总会帮助到同伴。

CV：井上雄贵
画师：NOCO
年龄：23岁
身高：186cm
职业：骑士

整天在王都闲逛溜达的男性，性格轻佻浮躁。但本质上还是会认真地担当莉迪两姐妹的护卫。他隶属于骑士团，剑术了得。似乎有个姐姐但从来闭口不谈。

新系统 用活性化道具让效果提升

作为“不可思议”系列的新作，本作继续沿用了前两作拼图式的调合系统，不过在系统上进行了改良并加入了新要素“活性化道具”。这里为大家简单介绍一下。



◀第四步：选择继承的特性，大功告成。



▶第一步：首先放入触媒让炼金釜的拼图格里出现奖励格。

▲第二步：按照材料的形状和奖励格的位置摆放材料。

▶第三步：使用活性化道具，让道具的效果大幅提升。



■接受采访的两位制作人，左边为《莉蒂与苏瑞的工作室》开发制作人菊地启介，右边为《莉蒂与苏瑞的工作室》综合制作人及《工作室 在线》制作人细井顺三

Q：本作的两位女主角是双胞胎姐妹，她们是否都可以操作，也可以自由切换吗？

A：是的，她们都是可以操作的游戏角色，不过是在一定场合下可以切换，所以可能不能算是自由吧？

Q：前作《菲莉丝的工作室》采用了开放世界，那么本作也是开放世界吗？相比上部作品有什么进化呢？

A：本作与其说是开放世界，不如说是回到了以往系列中大家比较熟悉的模式。不过本作新颖的地方是在日常中与绘画世界的邂逅，而在绘画世界又是一个充满着各种奇幻的“非日常”的世界。玩家在这个“日常”与“非日常”交织的世界观下进行冒险，可以说是回到了《苏菲的工作室》甚至更早作品中的“从自己的工作室往返于各地场景”的游戏模式。

Q：在游戏宣传片中看到了苏菲，她会像前作一样加入，并拥有独有的技能吗？除了苏菲之外还会有其他以往系列中的角色登场吗？

A：关于本作同伴的信息还不能透露太多，不过既然大家在宣传片中看到苏菲了，那么可以明确告诉大家她是可以加入的，这次我方每位同伴都会有独有技能，那么苏菲自然也肯定会有属于她的独有技能的。在Koei Tecmo的展区也会有本作的试玩展示，其中会有苏菲的出场，大家也可以去进一步确认。至于其他角色，如果大家熟悉以往系列的表现方法的话，那么在本作中也不会和大家的预想差别太大。

Q：请问可以详细介绍一下本作中可以在战斗中调合（バトルミックス）这个系统吗？

A：本作采用了两人一组的协同作战（コンビネーョンバトル）的战斗系统，也就是操作一个角色时，另一个角色会配合玩家的操作进行战斗。而战斗中调合是作为主人公的两姐妹才拥有的独有能力，而调合配方（レシピ）在一定程度上得到了简化，以方便玩家在战斗中使用。

Q：本作主人公是双胞胎姐妹，又是两人一组的战斗系统，而本作两姐妹的人设也是分别有两位画师（NOCO与ゆーげん）担任，本作是否会特别强调“2”或是“成双成对（pair）”这个要素？

A：作为开发团队来看呢，世界观和游戏设计必须高度吻合没有违和感，大家玩起来才会觉得自然。大家可能都知道，在《苏菲的工作室》中，苏菲的设计由NOCO担任，而ゆーげん主要负责设计其他角色。而在《菲莉丝的工作室》中则正好相反，菲莉丝由ゆーげん设计，NOCO则负责设计其他角色。这本作我们希望莉蒂和苏瑞都能成为主角，她们在故事中都能活跃。因此也的确是有让“成双成对”这个要素在游戏中得以体现的想法在里面。

Q：本作会是“不思议系列”的最后一作吗？“不思议系列”第一作副标题里有“不思议之书”，而本作副标题里有“不思议绘画”，那么这两者在剧情上会不会有什么联系呢？

A：本作确实会为“不思议系列”画上句号。至于书和绘画没有什么直接联系，每一新作对于系列新玩家都应该是完整的体验，而旧作人物的登场则是对于系列老玩家的一种答谢，纯属彩蛋性质。如果和旧作在剧情上有太多的联系，对于新玩家来说就不太公平了。

Q：本作会有“时间限制”要素存在吗？比较早的作品都有这个要素，但是近年来的作品中这一要素似乎被淡化了，是为了方便新玩家上手吗？

A：本作并不会有时间限制（日数限制）要素。这个要素确实会给玩家带来一定压力，也在某种程度上会迫使玩家去寻找最短耗时的捷径攻略法。在“黄昏”系列之后的作品中，开发团队把重点放在了对故事的描写上，因此游玩时间也变得更加宽裕，也确实是为了让新玩家更容易上手。不过像《菲莉丝的工作室》的话，玩过的玩家都知道虽然它没有时间限制，但也是有一些其他限制要素的，所以我们也不能明确地和大家说今后作品这个要素就一定不会出现了。开发团队也会一直在思考怎样才能把游戏系统做的更吸引人。

Q：以往很多作品中主人公只有在自己的家中或是工作室中才能保存存档，而本作主人公往返于现实世界和绘画世界，那么绘画世界中有存档点吗？还是只有回家才能存档？

A：没有，绘画世界中是没有存档点的，只有回自己家中才能存档。

Q：请问“阿兰德”三部曲和“黄昏”三部曲系列有计划在PS4上进行重制吗？

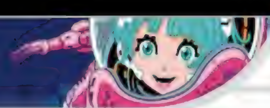
A：目前来说并没有相关计划，虽然把旧作在新世代主机上进行重制是个很有趣的想法，但总体来说开发团队对于创作新作的热情更高，如果能在这两者间找到一个平衡点的话也是可以考虑的。如果玩家们对某一部作品重制的呼声非常高的话，我们也会更深入地去考虑这个可能性。

Q：在《艾丝卡&罗杰的工作室》后，每一作都是女性主人公，那么以后作品还会出现男女双主人公设定吗？会有帅气男性主人公吗？

A：这里请允许我们卖个关子，其实对于“工作室系列”的下一部作品，我们已经基本上有了大致构思，因此请各位耐心等待。至于会不会有帅气的男性主人公，我只能说，可能性是无限的，机会永远是有的（笑）。

Q：本作中文版的发售日期会和日版同步吗？前几天刚刚公布了亚洲版Nintendo Switch，本作的中文版也会登陆NS吗？

A：关于中文版的发售日期尚未确定，不过可以向大家保证即使没有和日版同步，也不会让各位等待太久。至于NS中文版，目前还没有确定可以透露的情报，希望大家耐心等待。





文 水无月 美编 Juxi

这段时间《真·三国无双 8》又陆续公布了大量情报，而在 TGS 2017 期间，我作为 UCG 报道团队的一员，也有幸参加了 Koei Tecmo 和 PlayStation 中国联合举办的《真·三国无双 8》媒体试玩及制作人铃木亮浩的采访活动，因此本期 UCG 我们也给大家带来了这篇超大分量的《真·三国无双 8》的特大号前线，希望能让各位玩家对本作主打的“开放世界”有一个更为清晰的了解。本作也已确定将会在 PS4 平台上推出带普通话配音的简体中文版本，让我们共同期待吧！

三国英豪们 陆续亮相 ◉魏国

荀攸 字 公达



泰然自若之战术家

效力于曹操麾下的军师，在许多大小战役中出谋献策，为曹操军取得胜利立下了汗马功劳，与荀彧为亲戚关系，虽然年龄比荀彧大，但其实在辈份上是荀彧的侄子（荀彧的祖父与荀攸的曾祖父为兄弟）。

CV：浜田贤二

曹丕 字 子桓

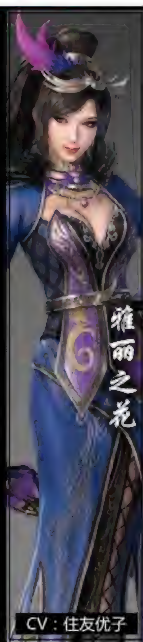


冷俐的次代继承人

魏王曹操之子，天生背负着继承霸业的命运，具备着统领次世代将领的才气，能够冷静从容地处理各种事务，但在周边环境的影响下，有时也会对他人作出冷酷或轻视的发言。

CV：神奈延年

甄姬



雅丽之花

原为袁绍次子袁熙的妻子，是一位倾城倾国的美女，人赞其肌肤若玉，貌美如花，但在曹操攻陷冀州之后，曹操之子曹丕对其一见倾心，遂强娶为妻，她有着喜爱歌曲与音乐的优雅爱好，具备着不谄媚他人的凛然之美与高风亮节的高贵节操。

CV：住友优子

郭嘉 字 奉孝

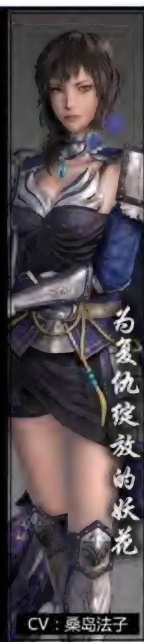


享乐的才子

同样是效力于曹操麾下的军师，以出色的洞察力多次向曹操进献计策，并屡屡获胜，受到曹操高度评价，待人温和，笑容不绝，以往作品中郭嘉的声优三宅淳一因为身体原因没有参与本作的出演，郭嘉一役由神原大地代替。

CV：神原大地

王异



为复仇绽放的妖花

汉中豪族王氏之女，由于家族被西凉军阀马超所灭，立誓向马超复仇而成为魏国的将领，为了复仇她不会与别人有过于亲密的关系，但是……

CV：桑岛法子

◉ 蜀国











大幅更新的动作系统

本作的动作系统比起以往作品有了很大的改动，取消了传统的在□键普通技后接△键蓄力攻击的连击系统。取而代之的三种不同的攻击系统：一是应敌人当前状态衍生出各种攻击动作的"易态连击系统"。而"易态连击系统"又由以下四种攻击系统构成：



◉ 流水攻击

按□键就能发动的连续攻击，依据敌人处于通常、腾空、倒地等不同状态时攻击动作会随时进行变化。通过迅雷不及掩耳的连续攻击对敌人造成巨大伤害。

◉ 反应攻击

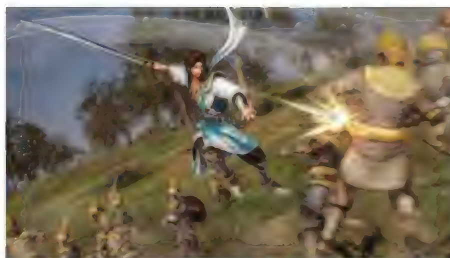
按△键发动，依玩家与敌人状况、时机变化成不同的攻击招式。可以制造出对玩家有利的局面。大致分成以下几种：

名称	说明
反击	对准备攻击自己的敌人进行反击。
驱离攻击	能将附近敌人击飞一段距离的攻击。
冲刺攻击	一口气从远处逼近敌人的攻击。
击落攻击	能将空中的敌人打落到地面的攻击。
破防攻击	可破解敌人防御的攻击。
奇袭攻击	在未被敌人察觉的状态下，突然靠近敌人给予巨大伤害的攻击。
终结攻击	对敌人给予一定程度的伤害后发动的终结技

◉ 触发攻击

对敌人附加不同状态的攻击，用R1键配合×/□/△键发动，在命中敌人后可以继续发动流水攻击使出对应的招式。

按键	作用
R1+□	使敌人昏厥一段时间
R1+△	将敌人打上空中
R1+×	将敌人打翻在地

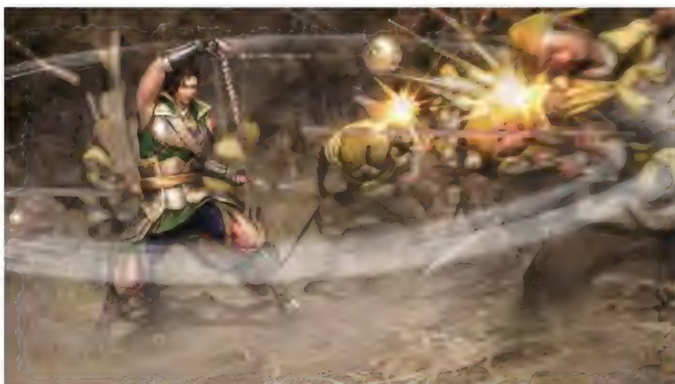


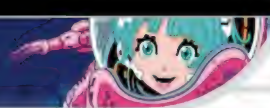
◉ 特殊攻击

R1+○发动，可以发动每名武将各自固有的强力攻击。

◉ 简单体验一骑当千爽快感的连击技巧

比如"破防攻击（反应攻击△）→连续攻击（流水攻击□）→挑空（触发攻击R1+△）→追击（流水攻击□）→对倒地敌人的攻击（反应攻击△），就是一套典型的利用"易态连击系统"发动的连续技，将这些攻击招式交互活用切换，能够体验自由自在流畅不间断的攻击动作与一骑当千的快感。





◉ 吴国

徐盛

字 文向



吴国的猛将。在孙权继承孙策的事业，广纳人材之时而成为了孙权部下。参加过赤壁、合肥、荆州等大型战役。在曹丕进攻吴国时，以假城池及城墙等方式击退魏军，长期活跃在前线。

孙策

字 伯符



孙坚的长子。喜好战斗，是名生气勃勃的斗将，人称小霸王。个性自由豁达，待人亲切。身边聚集了以幼时玩伴的周瑜为首的一批优秀人才，并以此打造出了吴国的基盘。

周瑜

字 公瑾



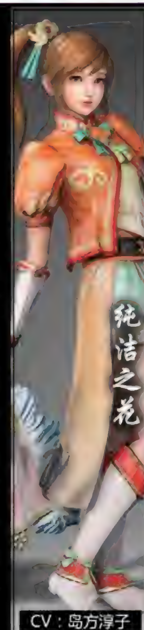
与孙策结拜兄弟。因容姿端丽，博得"美周郎"美名。是名无人能出其右的顶尖将帅，率领着吴军赢得无数场胜仗。于文艺与音乐等多方面，亦发挥其多样才华。优美的举止下，隐藏着无与伦比的彭湃热情。

大乔



乔玄之女，孙策的妻子。与妹妹小乔并称为"二乔"之美女。虽然不好争斗，个性温和，但一心为支持孙策而亲赴战场。

小乔



乔玄之女，周瑜的妻子。与姐姐大乔并称"二乔"之美女。天真纯洁，不谙世事，甚至上战场都是带着伴随周瑜游玩的心情来对待的。不过她上战场之时具备的勇气不输于任何人。

已公开的10章剧本

《真·三国无双8》的官网已经公布了主线战役模式的前10章剧情，各章标题及故事梗概如下。



第一章 黄巾平定（公元184年）

后汉末期，朝廷内的权力斗争以及自然灾害导致民不聊生。此时，名为张角的男人在冀州创立太平道，救济世人，深受民众拥戴。之后中平元年，张角率领的太平道正式叛变，天下大乱。叛军头上卷着黄色布条，自称"黄巾党"，这便是后世所說的"黃巾之乱"。朝廷立即起兵镇压，但却连战连败，延续了四百年之久的汉王朝气数将尽。

第二章 洛阳争乱（公元190年）

因为官军及各地义勇军的奋战，太平道教祖张角终于被击败。至此，黃巾之乱终结。但是，乱世依然持续。在都城洛阳，以十常侍为首的宦官与皇帝外戚一派对立。这场动乱虽以袁绍等人消灭十常侍告终，却引狼入室导致了西凉军阀董卓进入洛阳。董卓以武力挟持皇帝，穷尽暴虐。诸侯对于此状况怀抱着强烈的危机感。

第三章 群雄割据的开始（公元194年）

诸侯们奉袁绍为盟主，结成了反董卓联军，虽然取得了一定胜利。但联军随后解散，诸侯各自回归自身的属地。而逃到长安的董卓，被背叛的义子吕布杀害。在乱世之中，四散各地的群雄们开始蠢蠢欲动。逐步开始展露头角的是名门袁家的袁绍与袁术。二人的矛盾逐渐深化，诸侯们也纷纷选择要加入的势力，形成两大派阀。不过加入派阀们的群雄们，多数也暗藏着野心，群雄为了完成各自的目标，开始暗中行动。

第四章 中原制霸者（公元197年）

曹操将从长安救出的汉献帝迎接到自己的属地许昌，挟天子以令诸侯而获得大义。同时两大派阀的一派·袁术慢慢陷入劣势。由于他操之过急，竟做出出人意料的行为，凭借手中从去世的孙坚夺取的玉玺企图称帝。并号召诸侯投入旗下。但是，此举给了袁绍讨伐袁术的借口。袁绍称袁术为逆贼，起兵讨伐。

第五章 卧龙觉醒（公元200年）

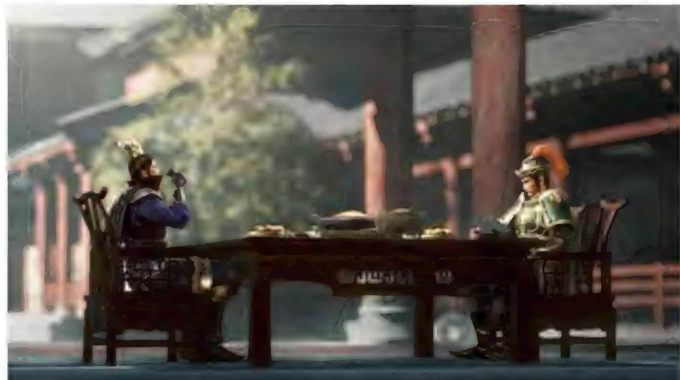
曹操与袁绍在官渡大战，最终以曹操击破袁绍，袁家灭亡而告终。曹操成为最接近天下的男人。而江东的孙权在兄长孙策死后继承了基业，但是却无力进取中原。刘备也尚未有自己的领地，只能投靠荆州的刘表。刘备虽然胸怀大志，但对自己的无力还是感到焦躁万分。此时，有场命运的邂逅正等待着刘备……

第六章 赤壁之战（公元208年）

企图制霸天下的曹操在攻下荆州后持续南进，逼近到孙权治理的江东，面对前所未见的强敌，孙权陷入了是战还是降的两难抉择中。而被曹操军逐出荆州的刘备，获得人称卧龙的诸葛亮辅助。面临如此紧急的状况，天才军师的结论究竟是……诸葛亮的策略，将大幅改变曹操、孙权和刘备的命运。

第七章 三国鼎立（公元208年）

在赤壁决战赢得胜利的是孙权·刘备联军。曹操在即将获得天下之际遭到失败，不得不撤退至属地许昌。



◉晋国











现在正是给予曹操反击的最好时机。孙权为扩大领土也开始调兵遣将。而刘备的军师诸葛亮当然也不会错过这个好机会，也开始默默地为刘备寻找立身之地而开始行动。

第八章 三国鸣动（公元215年）

刘备以荆州为跳板，远征至刘璋治理的巴蜀之地，终于获得长久以来梦想的立身之本。北方曹操、东方孙权、西方刘备。在此，中国大陆终于迎来魏、吴、蜀三国鼎立之势。而这股平衡随后便被打破，魏国夺取张鲁治理的汉中之地。吴国则趁隙进军合肥，甚至蜀国也攻入夏侯渊、张郃等人防守的汉中。为此曹操亲自远征汉中，企图阻止蜀国攻势。

第九章 荆州激斗（公元219年）

刘备成功击退进攻汉中的曹操，确立了对汉中的统治权后自称汉中王。防守荆州的关羽接到刘备胜利的消息，也挥军北伐魏国。目的地是战略要地樊城。不料这些都是曹操的诡计。只要击败关羽，便能破坏三国平衡。曹操邀请一直以来以夺还荆州为目的的孙权共同执行计划，就是为了彻底消灭关羽。

第十章 霸道与王道之路（公元222年）

军神关羽不幸在麦城被杀，帮助曹操的孙权，依照既有约定获得了大半荆州。然而此举破坏了与蜀国间的同盟，孙权将要为此付出巨大代价。吴蜀同盟正式决裂，孙刘协力抗魏的态势也已荡然无存。另一方面，一直将情势变化看在眼里的曹操，将称王的霸道托付给儿子曹丕，静静地咽下最后一口气。三国鼎立之世，即将迎来新的局面。

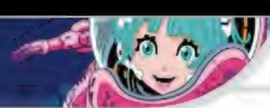
故事还将继续……

◉他国









令人耳目一新的开放世界!

《真·三国无双8》试玩活动及制作人铃木亮浩采访

受索尼与Koei Tecmo联合邀请，在TGS 2017期间，我作为UCG的TGS报道团队的一员，在会场附近的新大谷酒店参与了《真·三国无双8》的国外游戏媒体试玩会及制作人铃木亮浩的采访活动。下来就为大家简单介绍一下我的试玩感受和制作人采访情况。

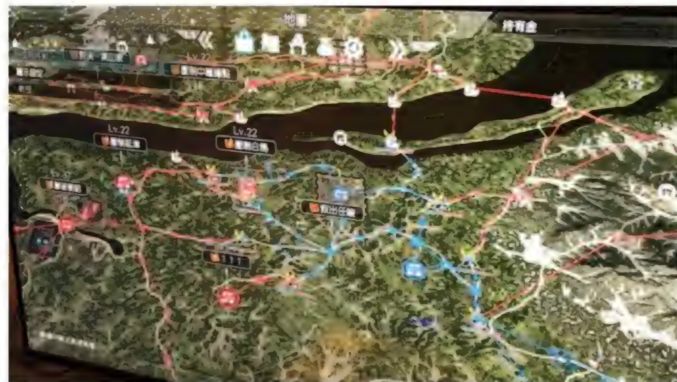
9月21日中午12点30分，在PlayStation中国的蔡先生的带领下，我与诸多游戏媒体的同行来到了试玩厅中，试玩厅共准备了3部PS4主机及游戏，为了照顾来自世界不同地方的游戏媒体而分别设置成了英文、繁体中文和韩文。而在试玩活动中，来自国内的游戏媒体自然是最多的，也因此在中文主机及游戏前聚集了最多的媒体人员。

由于索尼官方给每一位试玩人员只提供了7分钟的试玩时间，而实际上对于个人来说，7分钟时间其实是不够玩出什么东西来的，好在我们这些国内媒体同行们事先商量好了通力合作，以接力棒的形式，一个人的试玩时间到了，下一个人上去接着往下打，其他人也会给予各种提示，不仅顺利完成了试玩版中的关卡内容，也发现了不少有趣的细节。

本作的地图的确做到了之前的“将整个中国做成一张地图”的宣传口号，玩家在游戏中可以随时打开地图通过放大缩小来查看自己当前所处位置、各地城市以及连接城市之间的道路，城市目前来看又分为大型城市和小型城市，大型城市应该是类似于洛阳那样的作为玩家游戏流程中的重要交流和活动中心作用的大都市，而小型城市则是扮演在剧情战役中的据点作用。如本次试玩中的官渡之战的白马城等。大型城市和中小型城市加起来的数量还是不少的。敌我双方的军团也会在地图上以红色标记标明。游戏虽然地图场景很大，但是画面帧数还是比较稳定的，地图上的场景元素也很多，BGM也是“《真·三国无双》系列”的一贯风格。和绝大多数开放世界游戏一样，本作的场景也有昼夜之分，对战场流程会有一定影响。。

试玩版的内容是主线战役中的“官渡之战”，只有完成这一主线战役，游戏中的历史才能得以进展。试玩版中玩家扮演的是曹操军一方的武将与袁绍军战斗。地图上两军交战的一圈范围则是游戏中的战场范围，一开始玩家在战场范围之外时处于非战斗状态（此时武器处于收刀状态，不能攻击，只可以下蹲），一旦进入战场后就会进入战斗状态，玩家拿起武器可以向眼前的敌人发动攻击。一个主线战役模式又分成若干阶段（主线任务），如官渡之战的第一阶段就是占领白马城，玩家靠近白马城后攻城器具会出现，保护好攻城器具就能突破城门，消灭城内的敌军和敌将后，战役又会进入下一阶段的攻点延津，之后还有火烧乌巢、进攻官渡和袁绍决战等，每一个战役除了主线任务之外还会有不少支线任务，比如救援某地的我方落单部队，在某地设伏奇袭敌人的运输队等，玩家可以无视支线，一路按着主线流程打下去即可，不过适当完成支线的话，对于主线任务的攻略也会有很大帮助。

本作的动作系统比起往作有了很大的改变，全新的“易态连击系统”取消了传统的在普通连招和最后接蓄力攻击的设定。除了普通的按□发动，能够根据敌人状态形成不同攻击动作的“流水攻击”外，根据场景状况和时机头上出现△按键标志时，按下后可以进行追打的“反应攻击”相当有趣，这些状况包括敌人发动攻击时对其使用弹反、将空中的敌人打落地面、在敌人出手前进行反击、将靠近的敌人击飞、在敌人未发现自己前进行暗杀、给予敌人一定伤害后的终结技等等，全部都可以用一个△搞定。特殊招式方面则是以R1键+○/△/□/×等不同组合形成不同种类的派生攻击，玩过“《勇者斗恶龙 英雄集结》系列”的玩家对此可能会比较熟悉。R1键+○是每个人的威力巨大的特殊技，而R1键+△/□/×则是之后会根据实战状况形成进一步派生的“触发攻击”，分别给予敌人挑空、晕眩、击倒等效果，不过有一点比较遗憾，由于此次试玩版难度设置得比较高，敌人的攻击欲望很强，尤其是最后打袁绍时被袁绍及其周围的敌将轮番围殴，简直毫无还手之力，幸好试玩版给玩家锁了血，这样玩家不会被打倒，因此还是可以靠不停无双最后



▲本作的大地图模式，整个中国版图都被做在了一张地图里，玩家可以通过放大缩小来查看军团配置和任务地点

《真·三国无双8》制作人采访问答节选整理

问：本作在主线之外，是否有更多更自由的攻略路线？玩家可以是否按照自己的喜好来进行攻略？

铃木：本作按照历史进行的主线战役是固定的，比如不打倒董卓的话游戏中的历史就无法得以进展，但是在主线战役中玩家会有比较自由的攻略方法，比如在虎牢关之战中玩家感到吕布太强了无法取胜，可以选择暂时撤退去完成其他支线，来达到强化自身，削弱敌人的目的，之后再挑战主线就会比较轻松了。

问：在试玩中我们看到了通过装备宝玉等来改变或强化属性的要素，那么本作是否会有诸如阵型、火计水计等其他类似影响战场战略的要素呢？

铃木：本作没有阵型这一设定，不过会有一些类似概念的要素，敌人在一定程度上会多兵种协同作战，如弓兵会用远程攻击支援步兵，而骑兵则会配合进行侧翼突击等。至于属性攻击要素，除了宝玉附加属性之外，水计基本上只会出现在剧情里，火计则是利用火药箭引爆易燃品之类的方式来触发。不过这些都是玩家可以选择的攻略手法，对于战斗的胜利并没有绝对的影响。

问：之前在会场中公布了一部分角色的日常私服，请问玩家在能否在战场上将原有服装改变成私服？

铃木：本作依然会有角色换装要素，在章节间的剧情中，或是玩家需要拜访某些重要NPC时会换成私服，不过关于是否能在战场上更换私服这点目前还不能透露，请等待今后的情报。

问：本作作为一款开放世界游戏，是否还会像之前那样有大量的CG动画？每个武将都会有个人结局吗？

铃木：过场剧情和动画肯定是会有的，不过为了保证游戏的节奏不被破坏，大多都集中在游戏各章节之间，关于各武将的个人结局这部分，详细情报目前还不能透露，请等待今后的情报。

问：玩家是否可以跨等级挑战任务和BOSS?

铃木：玩家的攻略方式是非常自由的，对自己的技术有信心当然可以跨等级挑战任务和BOSS。

问：本作会有更高难度供玩家选择



▲可以强化角色，给攻击附加各种属性的宝玉系统。

勉强打过去，但也没有机会去进一步试验“反应攻击”和“触发攻击”带来的各种派生和技巧了。本作操作方面还增加了空中的位移和三角跳的设置，可以由此登上一些较高的地方。同时在武器界面中还看到了之前并未公布过的宝玉系统，装备上各种宝玉之后可以给玩家武将的攻击提供各种强化和附加属性。另外弓箭射击在本作也回归了，这招对于消灭一些在城墙上狙击我方的弓箭手还是很有用的。至于无双乱舞，本作的无双有点类似于“《战国无双》”，有在无敌状态下无限普通技乱舞和画面暂停同时放出大招这两种形式，同时无双的使用也受到一条黄槽和一条绿槽的双重限制。不过因为时间限制，这两者的具体作用机制没有来得及去细细研究。

如果玩家觉得攻略主线任务较为困难，或是压根不想攻略主线任务，那么可以离开战场去完成各种支线任务……或者根本无视战事去游山玩水都没所谓！因为只要玩家一离开战场，战事似乎就会立刻进入停滞状态。作为一个开放世界游戏，地图上的各种互动元素自然是必不可少的，比如我们可以在地图上看见满地的草药采集点，不过或许只是试玩版很多东西都没有做完的缘故，地图虽然很大，玩家的行动也很自由，但此次在作为主战场的官渡和地图上一些有写明了支线任务的场所之外，似乎可以触发的支线要素并不是很丰富。因而我们果断的选择了横渡黄河……不得不说本作地图还是很大的，靠游泳渡过黄河还是花了不少时间。实际上不想游泳的话也可以去找渡口，渡口处有小兵驾驶的渡船可以帮助玩家渡河（如果不慎从船上落水，船夫也会停下船来等玩家）。

渡过黄河之后我们来到了广宗城，按理说这里应该还是袁绍的领地，然而大概的确是没有做完内容的缘故，城门大开没有任何守军，玩家可以随意出入。城中倒是有不少NPC，可以购买马匹和物品等。虽然之前也没有公开过相关系统，但是既然本作能钓鱼，那自然少不了料理这一要素，从菜单界面可以看到本作的料理种类还不少，料理人还兼具调节时间的功能（将游戏内时间调至白天或晚上等）。这里还可以接到居民委托，不过不少文本和名字都还是用的占位符，没有完全做好，因此对于这部分的探索也就只能到此结束。顺便一提，因为地图很大，所以快速移动功能是必不可少的，本作中似乎只要到达过一个城市之后就可以将之登录进快速移动列表中，之后打开大地图直接选择这个地方就能快速移动到此，不过如果玩家身处战场中，在战斗状态下是无法使用快速移动的。



▲钓鱼和料理大概是开放世界游戏的标配了。

◎《真·三国无双8》制作人铃木亮浩采访

下午3点在新大谷酒店，结束了试玩活动的我与许多大陆、港澳台及海外游戏媒体的同行们一起，参加了《真·三国无双8》制作人铃木亮浩的采访活动。首先，铃木制作人向大家介绍了本作的基本情报，并向到场各位透露了本作将于2018年初发售，并公开了本作的限定版，本作的限定版除了传统的特典版之外，还有ω-Force 20周年纪念“一骑当千典藏版”，“一骑当千典藏版”中除了有特典版中的赠品外，还附带了全角色武器金属模型组和各势力的钥匙圈，可谓相当豪华。

同时本作也将推出国行简体中文PS4版本，同时附带普通话配音，至于是否和日版同步上市则尚未确定，不过PlayStation中国的宣传人员也表示大家都在为了这个目标而努力，让我们共同期待吧！



吗？除了主要的战役模式之外还有其他游戏模式，诸如往作的自由模式等供玩家选择吗？

铃木：本作是没有自由模式的，也没有其他的游戏模式。当然像人物、历史事典、画廊这类附加要素还是会有的，也会有高难度供玩家挑战，在高难度下，敌人的攻防能力以及AI都会得到加强。

问：本作部分武将使用同种类的得意武器，他们的动作模组也是相同的吗？

铃木：本作的武将在战场是可以更换武器的，不过当使用的武器为自己的得意武器时，在动作模组中会有属于自己的独有招式，另外本作更换武器的方式不像之前那样在装备的两把武器中进行一键切换，而是需要打开装备菜单后再进行更换。

问：之前在试玩中我们看到角色有R1+○/△/□/×的派生组合，这样的派生组合是每个角色都有的吗？在角色升级后会得到强化吗？

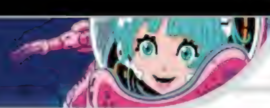
铃木：R1+○/△/□/×这样的派生组合是全角色共通的，当然也会有强化要素，比如说在试玩中通过宝玉来强化数据或是附加属性就是其方式之一。

问：本作官方网站上可以看到，目前主线战役共有10章，之后还有“故事将会继续”的文字，也就是说本作主线故事会超过10章吗？

铃木：是的，本作的主线故事将有10章以上，不过具体的章节数目前还不方便透露。

问：想了解一下本作的地图大小对于互动要素的影响，以及ω-Force对于开放世界这一理念的理解？

铃木：本作将整个中国大陆做到了一张地图之中，当然地图比例也相应有所缩小，比如洛阳城的大小只比以往系列最大的战场只小一点点。不过关于互动要素嘛，本作相比对于使用物理引擎重点演算设计场景的其他开放世界游戏，角色和场景及物件的互动程度上并没有达到那个程度。至于ω-Force对于开放世界游戏的理解，首先我想说明的一点是Omega Force下也是有很多开发组的，“《真·三国无双8》”开发组也不能代表整个Omega Force。我们对于开放世界游戏的理解有几个方面：一是广阔的空间；二是对于时间控制的自由度；三是玩法多样性，比如玩家在地图上可以看到各个军团的位置，因此可以根据当前战场状况制定出如伏击敌人运输队等不同的攻略方法，战术自由度得以提高。当然，相信其他厂商对于开放世界游戏也有不同的看法。





进击的巨人 2		Koei Tecmo	
进击の巨人 2		动作	日版
2018 年春	人数未定	无对应周边	
售价未定			

PS4 PSV XOne NS

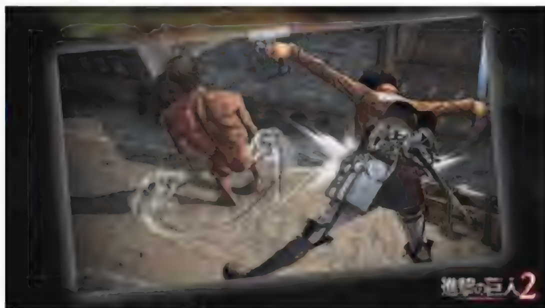
在今年的 TGS 上，光荣的制作人鲤沼久史与制作总监铃木英生为我们带来了《进击的巨人 2》的新一轮情报，除了宣布本作会登陆多个平台之外，还公开了部分不同于前作的系统内容，感兴趣的朋友不妨先来看这次的新消息。

文 :三味线　美编 :雷普利

巨人再临，目前可以公开的情报！

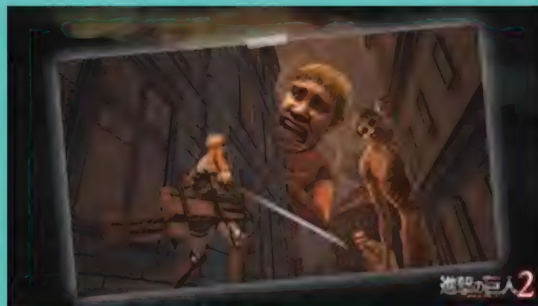
◉ 立体机动动作的多样化

前作中有不少玩家抱怨立体机动的玩法比较单调，本作针对这方面做出了调整，玩家能在对战巨人时做出更加多彩的动作。



◉ 巨人的表现力得到增强

为了营造出巨人带来的恐怖感，游戏特地增强了巨人的演出效果，除了动作上会有更加细致的表现外，建筑物也不再仅仅是障碍物，还能借以攻击巨人。



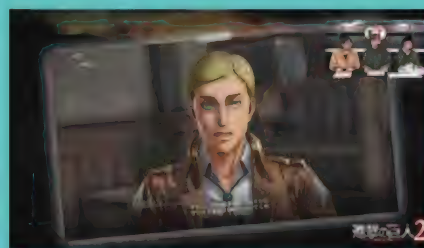


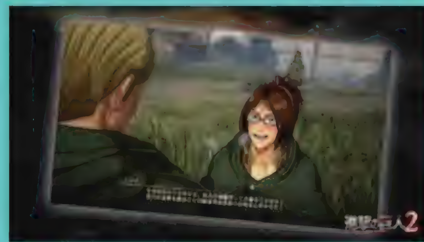
◉ 收录动画第二季的完整剧情

玩家能在游戏中体验到动画第二季的故事，兽之巨人等充满魄力的敌人都将登场。

◉ 可与角色进行深入交流

本作将大幅增加登场角色，还能与角色进行深入交流，观赏到漫画与动画都没有的全新对话。





制作人访谈

◉ 采访对象：《进击的巨人 2》制作人鲤沼久史＆制作总监铃木英生

Q1：本作会有原创剧情吗？

A：《2》与前作的情况差不多，不过前作的剧情在收尾时并不是很干脆，所以这次会在收录完整的第二季动画剧情的情况下，再加入一些新的原创剧情。

Q2：前作的角色给人感觉并没有太多区别，本作会在个性化方面进行改进吗？

A：我们之前也收到过许多类似的意见，这次将会尽量为大家带来更多个性化的体验。但是，本作毕竟不是《真三国无双》这类的作品，角色之间过多的区分其实不是很符合原作世界观，所以这点还请大家多多谅解。

Q3：目前本作只公布了 PS4 版，那么还会有其他的平台吗？

A：有的，本作会登陆 PS4、PSV、NS 和 Steam 这四个平台。

Q4：如果有前作 PS4 版的存档，那在本作中会有继承要素吗？

A：游戏的进度从零开始，不过我们也有考虑让玩过前作的玩家获得一些特殊的奖励。

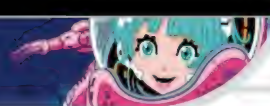
Q5：前作的游戏难度让人感觉比较低，这次会有所增强吗？

A：我们之前也有参与过不少动漫题材游戏的制作，从以往的经验来看，喜欢动漫的玩家并不是很擅长游玩主机平台的游戏，所以前作与其说是面向玩家，还不如说是一款面向动漫粉丝的游戏，所以在挑战性上的确有所欠缺，我们也收到了玩得不过瘾、难度低等宝贵的意见。这方面会在本作中得到一定的改善。



Q6：前作的任务感觉比较单调，让人有重复作业感，那本作的任务是否会多样一些？比如使用攻城器械等玩法，而不仅仅是砍手砍脚打倒敌人这么简单。

A：前作中立体机动装置的部分确实不太耐玩，容易让人感到枯燥，因此本作会针对这方面进行更深层次的挖掘，根据不同的角色会做出不一样的表达方式。另外，相比起人物的修改，其实本作在巨人的设计上投入了更多的心思，巨人的动作、反应等多个方面都做出了较大的调整，所以巨人会更加恐怖和危险，让玩家有更刺激的游戏体验。此外，本作还增加了一些新的系统和玩法，不会只有讨伐巨人这么单调。



PS4	NS

信长之野望 大志	Koei Tecmo	
信长の野望·大志	策略	日版
2017年11月30日	本地1人	无对应周边
售价为PS4/NS:8800日元		

本作是“《信长之野望》系列”的最新作，除了保留前作《创造》的一些传统要素之外，还原创了不少新玩法。正如标题所示，“志”将是本作的主题，武将心中的大志，会影响到游戏的方方面面，为大家带来一种全新的策略游戏体验。

文：三味线　　美编：雷普利

大志所指，军之所向!

◉“志”系统：带来的战略性玩法

“志”系统是系列首创的全新要素，以玩家所选的领主为首，所有的武将都拥有志。根据志的不同，游戏的指令、战术、势力的运营方针等方面都会大幅改变。此外，志还会影响武将的价值观和未来规划，进而影响其实际的抉择，比如在外交时，除了对方的国力与关系好坏外，还会根据能否达成志而立下特殊的判断。



▲志带来AI变革的体现：为了对付共同敌人而选择危险的盟友。

◉评定&方策：推动国家的发展与变化

根据每月的收支不同，每个季度都会进行“评定”，进而决定今后的行动方针。在评定中，家臣们会提出各种提案，身为大名的玩家选择提案后就能获得“决策力”，消耗决策力，就能实“方策”来强化自己的实力。方策包括农业、商业、军事等类型，领主的“志”不同，可以实施的方策也有所不同。值得一提的是，个别提案附有“追加效果”，到底是采用影响久远、能获得高决策力的的提案，还是采用能即时发挥追加效果的提案，都需要玩家慎重考虑。



◀评定时会出现许多提案，但可选数量有限。

◉商业：系列首次采用"商圈"系统

本作中玩家可以雇佣商人行商以获得收益，行商与扩大商圈是增强国力的重要途径之一。商圈分成"普通商圈"与"特殊商圈"两种，玩家通过"进出"进行商业行为。

普通商圈是指有诸多势力进出的商圈，虽然发展速度快，但需要与其他势力瓜分利益，所以收入会变少。在自身势力内的商圈"投资"能扩大影响力，从而赶走其他势力独占商圈。为了进入更多的商圈，玩家可以与周边势力结交，又或者攻打其他势力扩大领土。



▲普通商圈发展快，但要与他人分羹。

◉农业：国之根基



发展农业能为势力带来增加兵粮、扩大农地、提升民忠、增加人口等好处，是打好军事基盘的重要元素。农业的发展有肥沃度、产能、治水等指标，玩家对这些指标进行支援可以增加收获。农业支援的政策会根据季节而变化，例如春天播种、夏季灌溉等，玩家应有计划地去实施。注意，支援的次数是有限制的，提升支援次数需要实施特定的方策。

特殊商圈则指在一个地域内发展起来的商圈，每个势力都能从中获得一定的金钱，虽然进出和独占特殊商圈很困难，但一旦成功能获得各种优惠，有利于与其他势力之间的经济战争。



▲想扩张商圈就得邦交，否则就只有战争一途了。

制作人访谈

◉采访对象："《信长之野望》系列"制作人小山宏行&制作总监木股浩司

Q1：NS版《大志》会推出繁体中文版吗？

A：暂时没有这个计划，不过今后还是有可能会出的。

Q2：新一代的系统与前代的区别是什么？

A：其实之前的几部作品或多或少都有不同，本作则是采用了合战系统（即先暂停下达方针指令，敌我双方再一起行动），同时还添加了新的作战等玩法，玩家会有更多的手段以弱击强，逆转战局。

Q3："志"是否领主独有？武将有吗？

A：所有武将都有"志"，不过真正能发挥威力的只有领主，领主的志会影响到游戏整体的运作。

Q4：本作有生涯模式吗？

A：没有的。

Q5：大一统后会有新的玩法吗？比如政治斗争、内乱之类的。

A：很遗憾，这款作品还很难做到这样，主要还是希望大家在体验完一名领主后，能多多尝试其他领主。不过这是个很好的建议，如果玩家的呼声够高，我们也会在今后的游戏制作中考虑这方面。

Q6：之前的宣传中有提到过AI的变革，这在本作中会如何体现出来？

A：就以往作品来说，AI大体上是相近的，不过这次的领主拥有了"志"，所以会有自身的目标指向，进而影响到AI。另外，本作的AI会影响到更长远的行动，因此玩家应从整体目标上去考虑当下的行动。

Q7：本作的AI有记忆系统吗？比如玩家攻击了别人的城，但后面可以通过一些外交手段能使彼此的关系好转等。

A：有的。举个例子，玩家在游戏中被对方攻城，又或者是近亲被杀害、遭到盟友和下属的背叛，这些事情都会被记录。而本作在外交系统上，也不仅仅是受到利害关系的影响，情感方面也会考量在内，这些都综合地体现在游戏当中。

Q8：武将之间的关系会影响AI吗？例如一位武将背叛领主，与其交好的武将也会一同背叛。



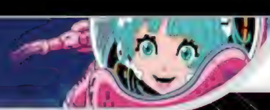
A：若两者是夫妻这样的亲密关系，是有可能发生的，不过这种情况在过去作品中也有一定程度的体现。本作更加着重的是领主游玩，是宏观上的战略性玩法，若加入过多这样的要素，游戏会变得过于复杂，因为已经有足够多的事情在等待着玩家去做了。

Q9：制作人会推荐玩家使用什么武将？

A：这还真是个难题呢（笑）。既然本作叫《信长之野望 大志》，那一开始当然还是推荐用信长来游玩。不过本作也有被数次打败失去了"志"，又再数度卷土从来这样的独特武将，希望大家能多去使用不同的武将。

Q10：有不少玩家说内政变得越来越简单了，系列以后也会往这个趋势发展吗？

A：内政变得简单这件事情其实各有各的看法，就操作上来说，本作确实不复杂，但却需要玩家在游玩时拥有长远的规划思维，比如在农业方面，玩家要考虑到整整一年的计划才能发展得比较顺手，而在商业方面，则需要玩家一步一步地观察和行动，扩大自己的商圈，这些都是很值得深入思考的问题。所以说，到底简单还是不简单，其实不好定义，但是我们可以保证，游戏肯定不单调，如果大家有比较具体的建议，也非常欢迎提出，我们会在制作时多加考虑。



SEGA 稳步上升 保质保量

说起 SEGA 近年自身的品牌，大家的第一印象无非是《如龙》、《初音》等老作品，新作《如龙 6 生命诗篇》褒贬不一，也在2016年间卖出了28万套的成绩。在2013年SEGA正式宣布收购Atlus后，《女神异闻录》、《真·女神转生》等强力 IP 都归入 SEGA 麾下，虽然 Atlus 开发的游戏将由 SEGA 进行发行，但两间公司将会继续维持独立品牌的形式。从《女神异闻录 5》的全球销售热潮中可以看出，收购合并又保留各工作室独立性的做法是非常明智的。

文：果汁　美编：咕噜

厂商简介

玩家们熟悉的SEGA，全称为SEGA Games，现今是SEGA Sammy Holdings的子公司，负责电脑、手机以及家用机游戏软件的开发工作。在SEGA的全名还不是SEGA Games的SEGA时代里，它与任天堂、索尼、微软一样是生产家用游戏机的大牌硬件厂商。可惜因为成绩不佳，早在2001年便停止了家用游戏机的生产业务，转型为纯粹的游戏软件开发业务。从2001年SEGA退出家用游戏机生产商行列开始，其业务成绩就开始不断走下坡路。在2004年10月1日，日本柏青哥制造商Sammy总算得偿所愿拿下了SEGA，宣布与SEGA合并成立公司SEGA Sammy Holdings。这一易主举动使得不少SEGA老员工离职，但总算使SEGA渡过了艰难的低潮期。2015年4月1日，原SEGA正式更名为SEGA Games，工作重心除了继续专注于老IP《如龙》、《初音》的开发外，也对社交游戏下了不少功夫。



■TGS闭幕式的舞台状况。

SEGA Sammy Holdings于2013年收购了Atlus的母公司INDEX，Atlus难免顺势转移到SEGA旗下，但并没有如很多玩家所担心的那样，SEGA没有干涉Atlus的内部运营体制，而是维持其独立自主性。2014年4月1日，SEGA对INDEX进行分割，至此Atlus终于摆脱INDEX的阴影，成为SEGA旗下的子公司。

2016 年销售数据一览（SEGA Games）

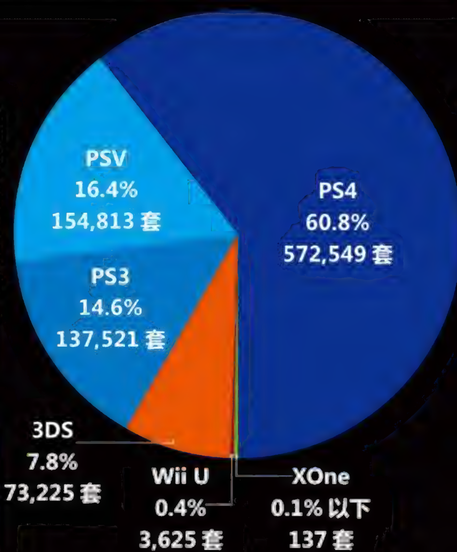
虽然增幅不多，但相较2015年，SEGA的游戏软件总销量增加了37,565套，总归是一个好趋向。SEGA的看家招牌依然是"《如龙》系列"，TOP10里有4款《如龙》安定上榜。相较2015年，PS4平台的软件销量已经取代PS3占据主导地位，正式完成了世代的交替。至于PSV软件比PS3还卖得多的情况，只能说《初音》这个IP影响力实在惊人。

2016 年软件销量 TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
1	PS4	如龙6 生命诗篇	288,847
2	PS4	如龙 极	148,074
3	PS3	如龙 极	109,866
4	PSV	初音未来 歌姬计划 X	105,413
5	PS4	战场女武神 重制版	40,595
6	PS4	如龙0 誓约之地（廉价版）	27,863
7	3DS	噗呦噗呦编年史	26,213
8	PS4	梦幻之星在线2 第4章	22,474
9	PS4	初音未来 歌姬计划 X HD	21,176
10	PSV	梦幻之星在线2 第4章	16,656

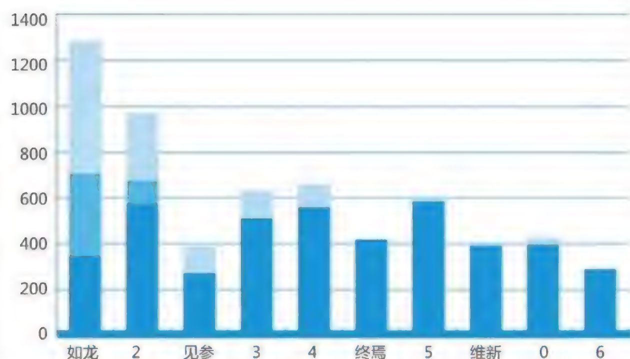
软件销量构成比

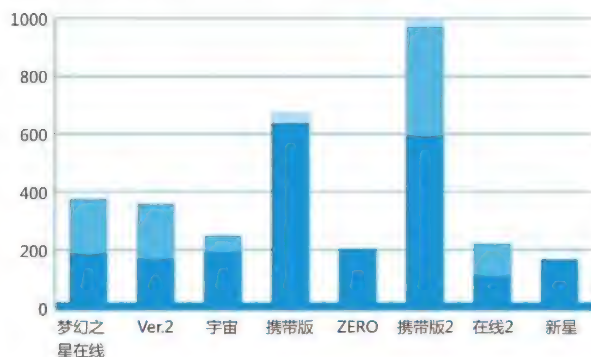
总销量：941,870套



◉知名 IP 系列各作销量数据

统计时间 :发售日 ~ 2016 年 12 月 25 日
本篇 移植、重制 廉价版 单位 :千套





2016 年销售数据一览（Atlus）

◉整体经营状态分析数据

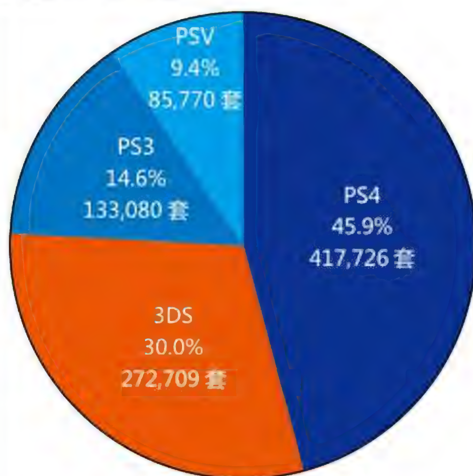
Atlus 的销售成绩是 2015 年的 265.3%，数量大幅增加。除了《女神异闻录 5》一举引爆口碑以外，3DS 平台上的《真·女神转生IV FINAL》和《世界树迷宫V 悠久神话的尽头》也获得了不错的成绩。在软件销量方面虽然是 PS4 占据首位，但 3DS 也同样是 Atlus 的主力平台。

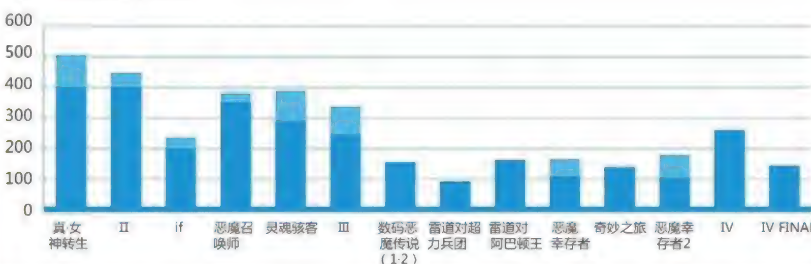
◉知名 IP 系列各作销量数据

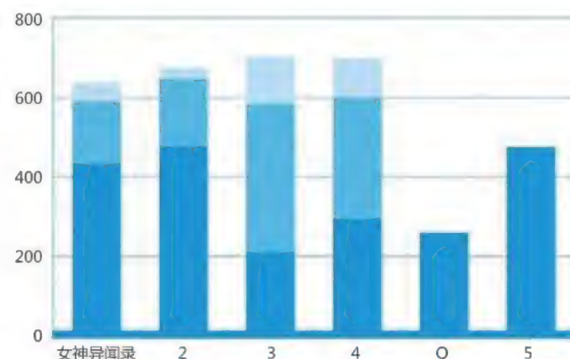
统计时间 :发售日 ~ 2016 年 12 月 25 日
本篇 移植、重制 廉价版 单位 :千套

◉软件销量构成比

总销量 :909,285 套







◉2016 年软件销量 TOP10

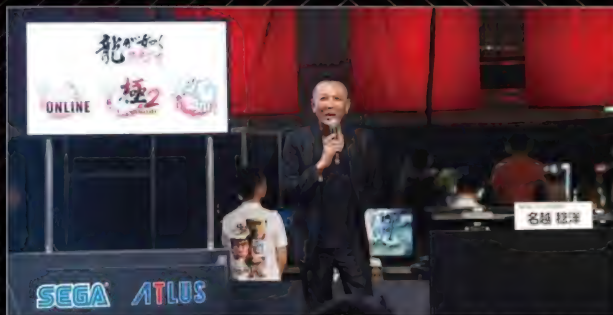
顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
1	PS4	女神异闻录5	362,909
2	3DS	真·女神转生IV FINAL	142,607
3	3DS	世界树迷宫V 悠久神话的尽头	113,195
4	PS3	女神异闻录5	112,372
5	PSV	奥丁领域 利佛诗拉希尔	65,321
6	PS4	奥丁领域 利佛诗拉希尔	54,817
7	PS3	奥丁领域 利佛诗拉希尔	16,513
8	PSV	女神异闻录4 黄金版	13,068
9	PSV	女神异闻录4 午夜热舞	7,381
10	3DS	恶魔幸存者 超频	4,209

2017年（截止至9月）经营状况简析

2017年软件销量TOP6

统计时间：发售日~2017年9月20日

顺位	机种	游戏名	累积销量（日本地区）
1	PS4	苍蓝革命的女武神	49,071
2	PS4	如龙6 生命诗篇	48,806
3	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	38,653
4	3DS	光辉历史 完美编年史	32,377
5	PSV	苍蓝革命的女武神	23,339
6	NS	噗呦噗呦对俄罗斯方块S	17,323



▲在《如龙》的特别舞台里，除了名越以外还有黑田崇矢、宇垣秀成、岩崎征实、中谷一博作为嘉宾登场。

整体经营状态分析

从2016和2017年的游戏销售状况可以看出，SEGA在这两年除了"《如龙》系列"这个老IP，基本没有亮眼的成绩。《初音未来》虽然还存在一定的影响力，但显然已大不如从前。2017年主打的《苍蓝革命的女武神》虽然有着一定的销量，但显然这个游戏无论是"情怀"还是"创新"牌都没有打好，获得了不少恶评。尤其是大部分"《战场女武神》系列"的爱好者难以接受这款作品，毕竟《战场女武神》不仅系统完善，剧情也让人回味无穷，然而披着"女武神"名号的新作却各种劣化，过于向市场口味献媚，丧失了自己应有的特色。

不过《苍蓝革命的女武神》的失败并不代表SEGA在这两年里吃了败仗，除了《如龙6》、《如龙 极》这些作品的好成绩外，Atlus旗下的《女神异闻录5》可以说是名利双收。《女神异闻录5》推出了良心的中文版以及各种外语版，而表中的数据仅是日本市场的成绩，因此没有展现出《女神异闻录5》在欧美国家以及国内的优秀成绩，只要知道这件事就可以明白这个作品在2016年是多么的吃香。不仅是《女神异闻录5》从《如龙》、《奥丁领域》重制版这些中文化作品的成功来看，SEGA把重心放在华语市场是十分正确的，而收购Atlus的好处也逐渐开花结果。

TGS 2017出展表现简评

出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
人中北斗	PS4	否
如龙 极2	PS4	是
梦幻之星在线2	PS4/PSV	是
某魔法的电脑战机	PS4/PSV	是
索尼克力量	NS/PS4/XOne	是
初音未来 歌姬计划FT DX	PS4	是
真·女神转生 深邃奇妙之旅	3DS	是
龙之皇冠 Pro	PS4	是
十三机兵防卫圈	PS4/PSV	否
中土世界 战争之影	PS4/XOne	否
乐高忍者大电影 游戏版	NS/PS4/XOne	是
路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	PS4	是
在地下城寻找邂逅是否搞错了什么 无限战斗	PS4/PSV	是
命运石之门 ELITE	NS/PS4/PSV	是



▲招牌角色索尼克登台，宣传最新作《索尼克力量》。

表现评价

今年SEGA的展台游戏试玩阵容比较丰富，而且有不少意外又令人怀念的面孔。标志性的《索尼克力量》自不用说，用《如龙》的引擎构建出全新的《北斗神拳》世界——《人中北斗》无疑是一颗重量级炸弹。而沉寂了很长时间的《电脑战机》通过与人气作品《某魔法的禁书目录》合作，以意想不到的方式再度复活，重新为各位玩家展示《电脑战机》的魅力。这是一个不错的想法，实际表现如何需要在2018年才能揭晓。至于Atlus方面，《十三机兵防卫圈》依然是神龙见首不见尾，但凭借Atlus与香草社的名号以及全新PV的展出，相信等待还是值得的。今年日本一与5pb.仍然借用了SEGA的展台出展作品，再加上华纳的作品，让SEGA展台的游戏类型丰富多彩。

未来经营状况展望

从出展游戏可以看出，SEGA把工作重心放在了复活经典IP上，《索尼克力量》、《如龙 极2》和《某魔法的电脑战机》就是最好的证明，只是原创新IP似乎遥遥无期，有些令人惋惜。在2017年上半年，无论是SEGA还是Atlus都没有太大动作，《苍蓝革命的女武神》口碑上的失败应该能给SEGA敲醒一个警钟——必须慎重对待有人气基础的老IP。因为前一作的成功，《如龙 极2》的公布也可以说是顺理成章，只要维持系列作品的品质，那么相信即使桐生一马的故事已经结束的现在，这块金字招牌也依然能发展下去。

Atlus近年最让人期待的作品显然是与香草社合作的《十三机兵防卫圈》，即使只定于2018年内发售，从目前公布的画面效果便已经让众多玩家满心欢喜——还是那个味道！Atlus这间公司向来是慢工出细活，除了《十三机兵防卫圈》外，新的《真·女神转生》，还有此前公布的《女神异闻录3》和《5》的"《热舞》系列"都让人十分期待。在《女神异闻录5》的大热之下名声变得更为响亮的Atlus，相信会为玩家带来更多优秀作品。

稳固基础、加入了新鲜血液的SEGA已经逐渐恢复实力。相信在未来，重振雄风的SEGA会再次为玩家带来优秀的原创IP。



■在 SEGA 展台能看到什么、玩到什么？请 45°抬头仰望天空。

SEGA

今年 SEGA 的展台主要分成大舞台、小黑屋播映室、试玩区这三个部分。就展示的游戏阵容而言《如龙 极 2》与《人中北斗》果不其然占据了重头，从大幅墙报到赠送福袋，还有小黑屋播片助阵，宣传力度可谓十分的强劲。然而在试玩区，游客们能玩到的 SEGA 新货就没几个了，虽然展台提供的试玩游戏非常多，但实际大片区域都让给了 EA、日本一、5pb. 等厂商的作品，比如《命运石之门 精英版》、《FIFA18》等，而 SEGA 自家的试玩游戏只有《如龙 极 2》、《某魔法的电脑战机》等寥寥几部作品，其子公司 Atlus 也只有两款《真女神转生》，远不复去年《P5》坐镇时的盛景。

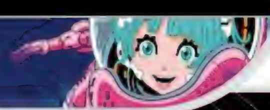
不过话虽如此，展台还是吸引了不少游客，就和去年一样，小黑屋与漂亮的 Show Girl 都聚拢了不少人流，由于在黑屋中能看到《人中北斗》、《如龙 极 2》、《如龙 ONLINE》的宣传影像，游客可以说进了一波又一波，充分显示了 SEGA 大厂顶梁柱系列的高人气。



■据稀饭说，这《十三机兵防卫圈》的雕像有可能去过一趟美国 E3，真是辛苦了。


■人头涌动的舞台前，大家都在等什么节目吗？

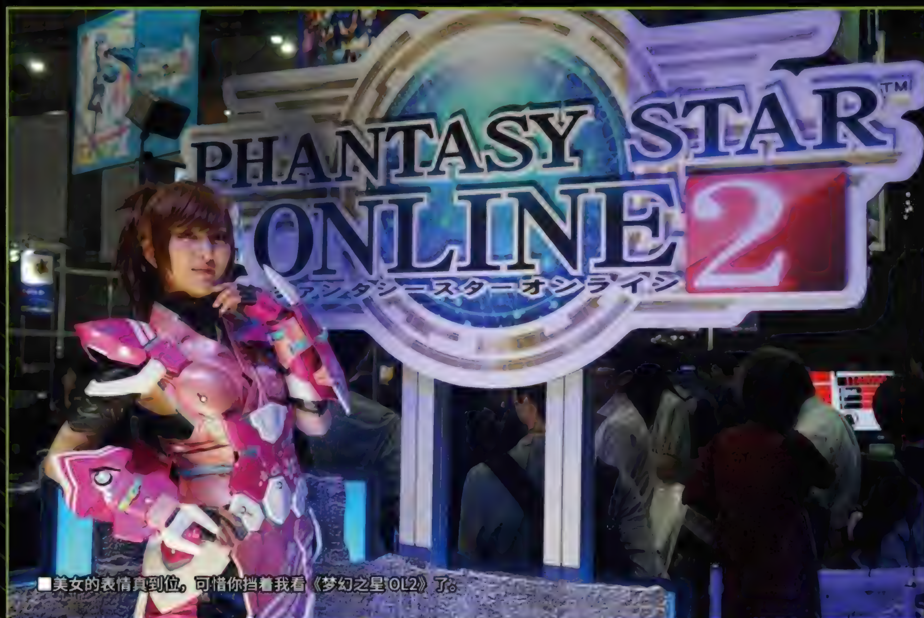
大厂背后的手连手



如龙北斗的拳交拳



■一眼看过去全是《如龙》，等等，这其中居然混入了一部《人中北斗》！真是毫无违和感。



■美女的表情真到位，可惜你挡着我看《梦幻之星OL2》了。

乌冬：可能由于一旁的 Capcom 展台太抢眼，导致笔者对 SEGA 展台没留下太深的印象，惟一有印象的就是《如龙》的广告墙，因为正对着《MHW》的试玩区（笑）。虽然展台留下的印象不多，不过 SEGA《如龙》展区的大袋子赠品则可以评全场最佳，只要有这个，其他展台的赠品就不用担心没地方装，真是帮了大忙。

水无月：SEGA 的展区有些乱，包括了 SEGA+Atlus+ 一堆小厂，甚至你还能找到华纳和 EA 的踪迹，SEGA 自己的作品自然以“《如龙》系列”主打，但由于最受关注的《人中北斗》并没有试玩所以整体排队的人并不是特别多，另外有一个《如龙》系列新作的影像展示影院不过同样需要排队。但是 Atlus 这边虽然看不到去年《女神异闻录5》的盛况了，不过分成了普通版和 VR 版两个试玩区的手游《D×2 真·女神转生 リベレーション》倒是意外地吸引了不少人关注。

稀饭：个人感觉 SEGA 展台还蛮有欺骗性的，主要原因在于远看内容挺丰富，但其实靠近之后会发现 SEGA 自家的也就那么几个作品，算上 Atlus 的再多一两个，后面全部都是租给其他小厂的分区，连华纳和 EA 都在里面塞了个超小的展区，感觉实在是杂乱了点。另外《十三机兵防卫圈》那个雕像，就是你，别装傻了，咱 6 月刚在美国见过面呢！让你家社长快点做游戏，《龙之皇冠 PRO》这种奶粉作满足不了我们好不好！

三味线：展会期间玩得比较尽兴的游戏只有 SEGA 展台的《某魔法的电脑战机》，由于我过去展台的时间段比较取巧（将近闭馆），不仅不用排队，甚至连工作人员都没有算我的游玩时间，任我将游戏内的全 6 名角色都试了个遍，还能慢悠悠地欣赏完所有的剧情，简直爽到。



来自人气小说《某魔法的禁书目录》与经典街机游戏《电脑战机 VIRTUAL-ON》的联动作品《某魔法的电脑战机》近期在 TGS 上发布了新消息，这款改编自《某魔法的禁书目录》的官方同名外传小说的游戏将承袭小说的剧情，续写出一个全新的故事。同时本作也是《电脑战机 VIRTUAL-ON》系列时隔 15 年的全新之作。两部联动作品能够在游戏中擦起怎样的火花呢？让我们拭目以待吧！

文 北山杉 美编 雷普利

某魔法的电脑战机		SEGA (PS4 / PSV)	
電脳戦機バーチャロン×とある魔術の禁書目録インデックス とある魔術の電脳戦機		动作	日文版
2018 年 2 月 15 日	本地 1 人、在线 1 ~ 4 人	对应周边未定	
售价为 PS4：7990 日元、PS Vita：6990 日元			


■图为茵蒂克丝专用的机体“バル·ルルーン”，机体不光可以用来战斗，还可以用来参加各种有意思的活动和比赛。

原作者镰池和马亲自操刀的原创剧情！

本作的世界观来源于同名外传小说《某魔法的电脑战机》，机甲比赛在学园都市逐渐地流行起来并成为了一股热潮，《某魔法的禁书目录》的主角们也纷纷穿上自己的机甲加入到这场“机甲狂潮”当中。但本作的剧情并不是来自已经出版的小说里面的内容，玩家在游戏中将会体验到由《某魔法的禁书目录》的作者镰池和马亲自操刀的全新故事，因此从剧情上来说本作可以当作是小说版的续篇。

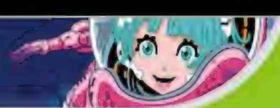


▲早在2016年，镰池和马就写下了这部外传小说。

战斗舞台

本作的战斗场地多种多样，其中学园都市自然是玩家们所期待的战斗场地，从目前公开的画面来看，玩家可以在学园都市的楼顶进行战斗，让玩家在战斗的同时一览无遗地欣赏整座城市的美景。





四大 全新系统

在今年的 TGS 上，本作在宣布追加 2 名新角色的同时，也公开了玩家十分关心的系统方面的新情报，下面就让我们来看看具体有哪些吧。

◉积分胜负制



▲在与对方实力差距较大的情况下，玩家通过赚取点数的方式获得的胜利要比单纯地彻底击败对方要容易得多。

本作对战斗的胜负机制进行了改进，在以往单纯看 HP 剩余量的基础上新增了以分数为中心的得分制。玩家想要获得胜利除了让对方的 HP 归零以外，还能通过在战斗中击倒敌人来获取分数，如果游戏时间结束后双方都还保持着一定量的 HP，那么就会通过对比双方分数的多少来判断胜负。值得注意的是，即使玩家的 HP 余量占优但如果分数低于对方仍然会被判负。另外，如果一名已经处于优势的玩家选择消极避战来拖延时间的话，则会被警告扣分，因此本作十分鼓励玩家主动进攻来获取分数，从而在战斗中取得优势地位。

◉新增“漂移”动作


▲快速简捷的跳跃和冲刺动作能够让战斗变得更加迅捷，攻防的展开也更为流畅。

在战斗的过程中，玩家在冲刺时按下○键可以让机体屈膝半蹲，施展出漂移动作。漂移动作能够让玩家更为快速地进行走位和躲避敌人的攻击，同时还可以衔接跳跃、冲刺、攻击等一连串的对敌动作，在对战中是一个十分实用的动作。

◉两种操作模式


▲在智能模式下，电脑会自动帮助你锁定敌人，从而让战斗变得更加简单，但在战术上没有老兵模式那么自由。

考虑到部分新手玩家的存在，本作贴心地准备了两种模式供玩家们自由选择。一种是面向新手玩家的“智能模式”，另一种是面向老玩家的“老兵模式”。在智能模式下，电脑 AI 会自动帮你锁定视野内的敌人，而在老兵模式下，玩家可以自主选择想要锁定的敌人，从而能够更加自由地使用一些进阶战术。

◉升压武器


▲升压武器是通过驱动机体背部的V换流器，来达到将操控者的能力转换给机体的作用。

为了与《某魔法的禁书目录》里的角色更好地进行联动，本作在以前《电脑战机》3 武器设定的基础上新增了第 4 种武器——升压武器（ブースト·ウエポン）。这种武器能够对机体驾驶员拥有的“能力”进行增幅和转换，并由机体释放出来。期待操控机体使出上条当麻的“幻想杀手”能力吗？这种武器就能满足你的愿望！

参战角色

机体：MBV-707-G/VSL 铁木真（TEMUJIN）



上条当麻

CV：阿部敦

机体介绍：上条当麻乘坐的机体来自《电脑战机》的主角机——铁木真。铁木真在攻防各方面都很平衡易上手，在远距离下使用光线枪进行攻击，近距离可以切换成光剑，威力巨大。机体的背面装备有升压武器所使用的 V 换流器，旁边是两个巨大的“心灵助推器”部件，这也是铁木真机体的标志性部件之一，能够检查搭乘者发出的精神信号，同时更为快速地将其整理并转换输出到机体之上，对“无能力者”起到了一个极大的辅助作用。



茵蒂克丝
CV：井口裕香

机体：IDX-10/3000
バル ルルーン（BAL-RlooN）



机体介绍：专为茵蒂克丝量身打造原创机体，从形象上来看和茵蒂克丝极为相似，左右手都装备有威力强大的炮装。该机体的特点是装备有4个ERL部件，可以分离、切换双手以及下半身的武器部件。



食蜂操祈
CV：浅仓杏美

机体：SGV-417-I/VSL
安洁兰（ANGELAN）



■安洁兰拥有能够在战斗中召唤出巨龙的强大能力，这和食蜂操祈统治整个学园的女王风格十分搭配。

机体介绍：安洁兰机体的外表酷似一个马尾少女，主要使用附有冰雪效果的武器进行攻击，特殊能力是从异界召唤一只结晶状巨龙来参加战斗，威力巨大。此外，在启动"羽化模式"（エクロージョン·モード）后，会从背面延伸出一双巨大的翅膀，可以用来吸收对手的能力。



御坂美琴
CV：佐藤利奈

机体：HBV-502-H8/VSL
雷电（Rai-Den Judge Igniters）





白井黑子
CV：新井里美

机体：RVE-14/VSL
飞燕·骑士（Judge Igniters）



■飞燕·骑士机体的一大特征是主武器发射出的心形射线，覆盖宽度十分广阔，对手想要避开十分困难。

机体介绍：飞燕·骑士的外形是一个可爱的双马尾少女，机体十分轻盈，拥有良好的移动性能，是具有空间移动能力的高机动可爱型机体。在战斗中能够从胸口处发射出心形激光对敌人发动攻击，左手所持的武器是一把用于近战攻击的长剑——"愚者的慈爱"。当机体在战斗中HP损失过半时，则会发动"超级模式"，爆发出机体的全部潜能。其机体上的升压武器还能够将白井黑子的空间移动能力活用并释放出来，总的来说是一个非常强力的机体。



一方通行
CV：冈本信彦

机体：RVR-87/VSL
锈血（Specineff Rusty Blood）



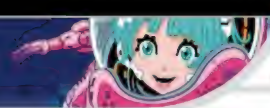
机体介绍：锈血是专为一方通行开发出来的暗杀型机体，开发代号为"死神"，拥有极高的机动性能以及无视敌机装甲的能力，在一定情况下还能发动"死亡模式"，在短时间内达到无敌状态。背部的EVL装置还能够感知搭乘者的怨念，并将其转换为攻击力，怨念越深，其转化而来的战斗力就越高，因此只有由一方通行作为搭乘者使用这台机器时，才能够发挥出它的最大的威力。

机体介绍：雷电是一个装备有重型装甲、武器的战斗机体，双肩装载的标志性激光炮威力极高，且能够在两种进攻模式之间来回切换，第一种进攻模式名为"二次元莲华"（バイナリー·ロータス），能够向敌机发射致命的镭射激光，另一种模式"四散之爪"（フラグメント·クロー）则能够向前方大范围地散射激光，一旦命中对手则能够令其丧失部分运动性能。和其他的机体一样，雷电搭载的V换流器能够转换、并让机体施放出御坂美琴的强大能力"超电磁炮"，威力十足。

TGS试玩感受

试玩有 6 台战机供玩家选择，战斗形式为大场景内的限时连续单挑对战。游戏采用了得分制度，玩家除了击败对手，还得想方设法打倒对手以获得更多的分数，最终在结束后赢取高段评价。战斗中有自动和手动两种模式，玩家锁定敌人后，按下 L1、L2、R1 可使用三种机体的特殊武器攻击，靠近对手还能施展近战招式，这些攻击都能与冲刺、滑行组合使用，为玩家提供丰富的战术变化。

文：三味线





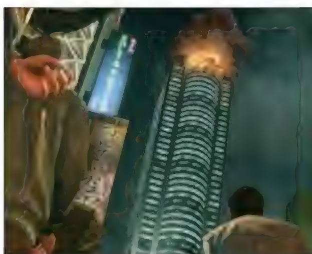
随着《如龙 0》首次推出官方中文版以及之后推出的初代重制版《如龙 极》，两部作品带来的好评和热销顺利为系列打开了华语地区市场。作为惟一没有进入高清平台，并且剧情评价也称得上系列高地的《如龙 2》，其重制版的推出可谓板上钉钉的事情。今年 8 月 26 日“如龙工作室”召开的发布会不负众望地公开了这部 2 代的完全重制版《如龙 极 2》，并且保持了这个组一贯的高效率，在今年 12 月 7 日就能发售——这距离前作《如龙 6》的发售日刚好一年。本作不仅会以专门为《如龙 6》而开发的“龙引擎”进行重制，还加入了大量的新要素，并且在原版的基础上追加了真岛吾朗的新剧情，这可是认真地补完故事，并非《极》里面“真岛趴趴走”那种纯粹搞笑的情节哦，下面为大家详细介绍一下。

文 宇宙人 美编 01

如龙 极 2		SEGA（PS4）
龙が如く 极 2		动作冒险 | 日版
2017 年 12 月 7 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 7590 日元		

故事开端

围绕“消失的 100 亿日元”引发的一连串事件和纷争结束之后，桐生一马舍弃了东城会会长的宝座，与少女小遥过上了与世无争的生活。但是安稳只维持了 1 年，随着东城会五代目会长寺田行雄的死，东城会和关西最大极道组织近江连合的关系处于一触即发的状态。为了阻止全面战争爆发，桐生一马决定接受寺田临终前的委托，前往关西与近江连合签订“五分交杯”的盟约。然而等待着他的是一心想要搞事的、人称“关西之龙”的极道乡田龙司，以及专门狩猎极道的女刑警峡山薰。而事件的背后还隐藏着很多不为人知的真相……





更加美轮美奂的东西两大欢乐街

《如龙 2》的故事主要在两大舞台，分别是以东京歌舞伎町为原型的“神室町”，以及以大阪道顿堀为原型的“苍天堀”，以“龙引擎”制作的神室町在《如龙 6》中我们已经游览过了，虽然本作的神室町也会有些变化，但是最大的亮点当然还是全新制作的“苍天堀”啊。

◉东京 · 神室町

日本首屈一指的欢乐街，到处开满了饮食店、酒吧舞厅以及各种娱乐设施，带着梦想和欲望的人们络绎不绝。同时也是极道们盘踞并且互相争夺的地方。



◉大阪 · 苍天堀

关西第一欢乐街，因根植着各种饮食和娱乐文化而充满了活力，沿着中央的河川，两边街道开满了各种商铺，让这里无论白天还是晚上都显得十分热闹繁华。



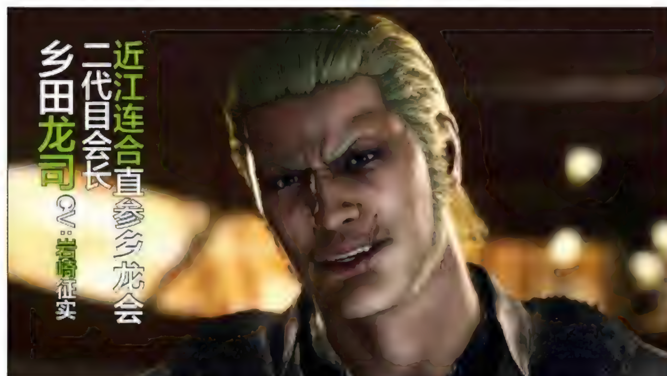
系列主角，活跃于里社会的极道传奇人物，人称“堂岛之龙”。“100 亿日元事件”之后舍弃了东城会会长之位与泽村遥一起安稳生活。



1 年前“100 亿日元事件”中被各方势力争夺的少女，以此为契机认识了桐生一马，即使在事件中双亲已故但她依然坚强地活下去。



近江连合会长乡田仁的儿子，虽然被称为“关西之龙”但他本人对此十分不满，为达目的他会不择手段，但是也有重仁义的一面。



经历了无数修罗场中存活下来的极道老大，不过已经 65 岁的他现在只能坐在轮椅上过日子。相比起儿子，他本人倾向于与东城会结盟以求和平。

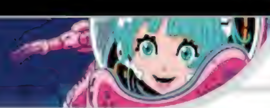


拥有莫大资产的极道，被称为“近江的炼金术师”，虽然目光短浅但是行事狡猾，喜欢用钱来解决问题。



“100 亿日元事件”之后因为对警察组织抱有各种疑问而辞职，现在虽然跟女儿一起生活，但是受后辈的委托开始协助调查某件事情。





年仅 25 岁就做到了现在这个职位的才女，因为过去的一些理由让她坚决地取缔极道毫不手软，因此被称为"狩猎极道的女人"。



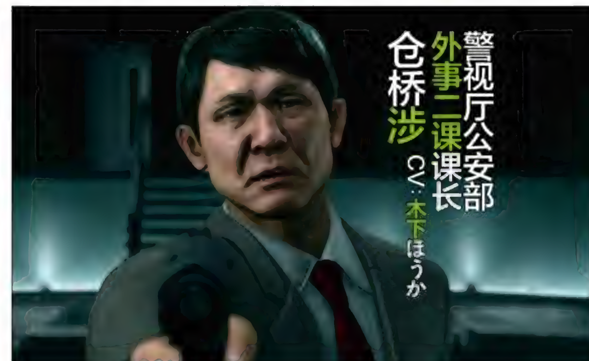


曾经是近江连合执行部的本部长，1年前的事件中与桐生一起合作过，由于得到了桐生的赏识而被桐生转让了会长之位给他。



因为曾经尊敬的桐生杀害了自己的父亲，令他过上了糜烂的生活，与桐生和解之后为了找曾经陷害他的乡田龙司报仇而一同前往关西。

专门调查与整个亚洲有关联的组织犯罪事件的警察。认为神室町发生的爆炸事件跟海外组织有关，因而展开调查。





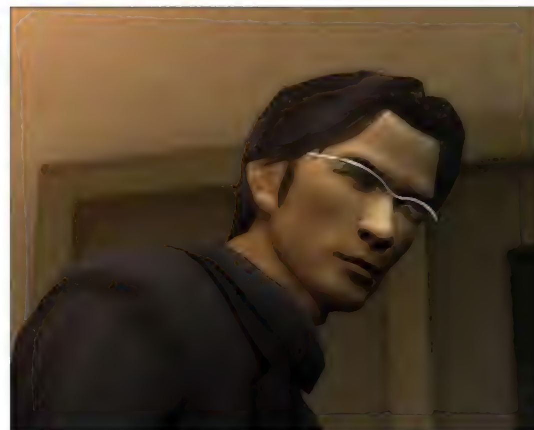
关西组织犯罪对策部最具实力的刑警，平时虽然大大咧咧，但是发生事件的时候拥有十分冷静的判断力和先见之明。

年仅 40 岁就荣升到近江连合执行部部长的头脑派，凭借滴水不漏的计谋立下了无数功绩，深受会长信赖。





虽然平时很冷静，但是对犯罪嫌疑人会毫不犹豫开枪的警察，人称"鬼瓦"。20 年前神室町发生的某件事让他内心产生了某些黑暗面。



▲因为演员的加入，高岛辽的样子与原版变化非常大

重点猎物

如龙 极2

用“龙引擎”重新设计的战斗系统

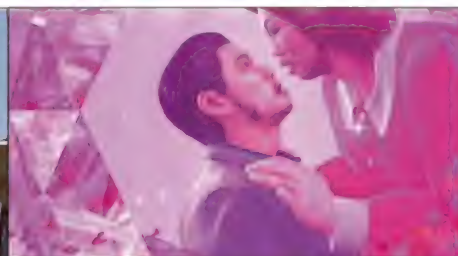


▶虽然以往的作品中也有蓄力攻击，但是本作的蓄力攻击种类更为丰富，能一击将敌人打出硬直。



◀本作中获得的武器可以事先设置在方向键4个键位上，并且在战斗中可以快速使用和更换，让本作的战术更为多彩。







◀让酒吧“亚天使”的妈妈桑（？）对敌人使出强吻攻击，给予肉体和精神上的两重伤害。

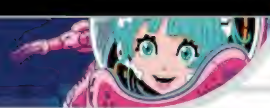
全新追加剧本“真岛吾朗的真实”

拥有“岛野之狂犬”这个异名的超武斗派极道。他的行为无法预测，甚至连身边的人都会被他搞昏头脑。不过现在他和东城会保持着距离。真岛的战斗风格突出“变化自如”的特色，并且时刻装备着一把不会损坏的“鬼炎匕首”，以灵活巧妙的攻击方式战斗。



元东城会直系岛野组若头
兼岛野组内真岛组组长
真岛吾朗 CV：宇垣秀成

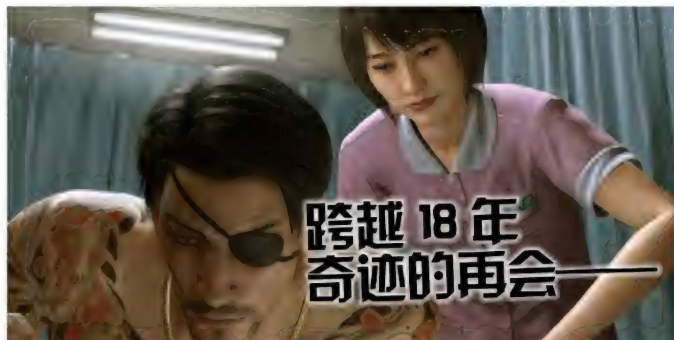




追加剧本概要

本作在《如龙 2》原版的基础上增加了真岛吾朗的全新剧情，这部分剧情发生在《如龙》和《如龙 2》之间，讲述桐生离开后他和东城会之间的纠葛，到后来远离东城会的原因。故事概要如下：

2006 年 2 月，"100 亿日元事件"结束两个月后，桐生一马指名的五代



▲《如龙0 誓约之地》中真岛线的关键角色牧村实将会在本作中回归！重聚的两人会擦出怎样的火花呢？



目会长寺田行雄为了从经济层面上拯救分崩离析的东城会，决定推行"东城会改革"，对会内成员进行大换血。不管使用任何手段只要能赚到钱的人他就会重用，而赚不了钱的人就排除掉，并且把现在空缺的"若头"位置（即会内第二把交椅）留给最能赚钱的人。虽然引起了很多老干部的不满，但他依然强行推行这个政策。由于真岛吾朗依靠炒房地产得到了巨额利益，于是会内逐渐发展成真岛吾朗和新兴势力植松组组长·植松彰信争夺若头位置的局面。

在斗争期间，植松组袭击了真岛组的事务所。之后为了报复真岛只身闯入植松组事务所，却在那里却看到了他难以想象的场面——

东城会直系 真岛组若众
川村凉太 CV：武田直人

憧憬真岛吾朗而加入真岛组的年轻组员，虽然有些少条筋，但是关心他人的性格是组内人所共知的。平时主要负责开车或者帮真岛打理身边的杂务，所以经常跟真岛一起行动。

饭渕东城会直系 饭渕组组长
饭渕圭 CV：子安武人

咨询师出身的拥有与众不同经历的极道，拥有大量的知识量和理性的判断力，与植松一样在五代目任期里被提拔到直系组长的地位。他和植松彰信是互相利用的关系。对被束缚在义理人情这些古老的价值观中的旧干部非常厌恶。

东城会直系 植松组组长
植松彰信 CV：田中美央

借由"东城会改革"得到了寺田的看重，从三次团体的若众（成员）一口气荣升到直系组组长的实力派。目前是东城会里赚钱最多的人，跟同样是"若头"后补人选的真岛吾朗是互相敌对的关系。

牧村实 CV：泽城美雪

1988 年被卷入东城会围绕神室町"空白的一坪"地皮争夺战的少女，曾经在苍天堀跟真岛吾朗相遇，但是当时的她由于精神上的原因而失明，虽然最后康复但一直不知道真岛是谁。目前回到了苍天堀的整体院畅快馆里继续当按摩师。

TGS 试玩感受

《如龙 极 2》的试玩版可以选择"桐生篇"、"真岛篇"和"新·クランクリエイター"（帮派战即卡片对战游戏）三个模式，不过因为时间有限，所以我只玩了桐生篇和真岛篇部分，另外因为我并没有玩过原版的《如龙 2》，所以只能就《如龙 极 2》本身来谈谈试玩感受。

桐生篇的内容是原作第二章"关西之龙"，桐生一马首次来到大阪苍天堀的剧情。由于《如龙 极 2》并非像 6 代那样是全语音，和普通的 NPC 对话时还是没有语音的，且按○键对话会有卡顿和延迟，战斗系统基本沿袭了 6 代，新要素有可以设置手持武器（诸如铁管等）并使用方向键切换的设定和长按□键和△键的破防蓄力攻击，另外桐生和敌人被打倒突然滑行的现象还是存在，不知道正式版中是否会有所改进。

《如龙 极 2》新增的"真岛篇"剧情是一个在标题画面下单独选择的剧情篇章，这个其实也就相当暗示了真岛相关的内容并不会对主线剧情产生影响。真岛篇的菜单没有能力升级、特别任务和目录等选项，不知道是试玩版中并没有放进去还是真岛篇设定就是如此。真岛因为手持小刀，战斗动作和桐生有所不同，除了○键由桐生的抓人变成了特殊攻击之外，桐生用来爆气的 R2 键在真岛身上也变成了强力的高速回旋斩，战斗风格比起桐生更为轻盈。

桐生篇和真岛篇在试玩版中的剧情都很短，桐生篇在进入夜总会见到了乡田龙司，真岛篇在进入植松事务所之后就结束了。不过作为"《如龙》系列"精髓的各种小游戏在流程中也是可以游玩的，当然因为 20 分钟的时间限制，我并没有尝试太多。不过从别的玩家的试玩屏幕中可以看到本作的小游戏追加了 SEGA 的著名机器人对战游戏《电脑战机》，因为《如龙 极 2》的试玩场地旁边就是《某魔术的电脑战机》试玩场地，一瞬间我还产生了两者串场了的错觉（笑）。[文 :水无月]



人中北斗		SEGA	PS4
北斗が如く		动作冒险	日版
2018 年 2 月 22 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 9061 日元			

虽然随着《如龙 6》的发售，我们的老朋友桐生一马的故事已经迎来了完结，但是《如龙》这个系列并未就此结束，在 8 月 26 日召开的发布会中，"如龙工作室"甚至告诉我们一件事，桐生一马不仅从未离开，而且还能换着花样出场呢。这个系列曾经推出过《如龙 见参》和《如龙 维新》这种以历史人物和事件为原型替换角色登场的作品，但是在这个发布会之前我们万万没想到，动漫改编游戏也是能做成"如龙"的。嗯，就是这部以名作《北斗神拳》改编的游戏——《人中北斗》。

STORY

本作采用了原创的剧本，发生在原作中健次郎打败了希恩之后的时间点。被告知未婚妻尤莉亚已死的健次郎绝望地徘徊在荒野中，然而突然有一天，他听到了一个名为尤莉亚的女性的传闻。虽然是毫无根据，但却是健次郎活下去惟一的希望了。为了寻找挚爱 他来到了名为"伊甸"的城镇。



奇迹之街・伊甸

故事的舞台是冠以乐园之名的城镇

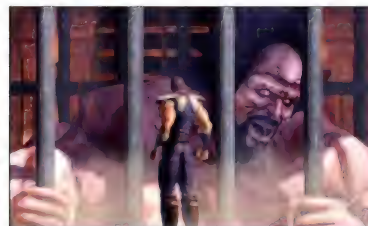
从外面看上去，伊甸是一座位于巨大的圆顶型建筑之下的都市，这座建筑是旧时代的遗物。在这个资源枯竭的时代，伊甸里有着旧世界遗留下来得天独厚的条件，无论水源还是电力存量都非常充足，





里面的居民几乎完全不用考虑这个时代的环境去享受着生活。里面流通着货币，甚至有闪烁着霓虹灯的欢乐街。可以说是奇迹般的都市。

但是这样一个充满了希望和欲望的都市，要严格地限制外来的人进入才能维持内部的稳定。当然，想占领这座城市的人也非常多，外来的袭击从不间断。





众多原作知名角色参战 原创角色同样丰富!

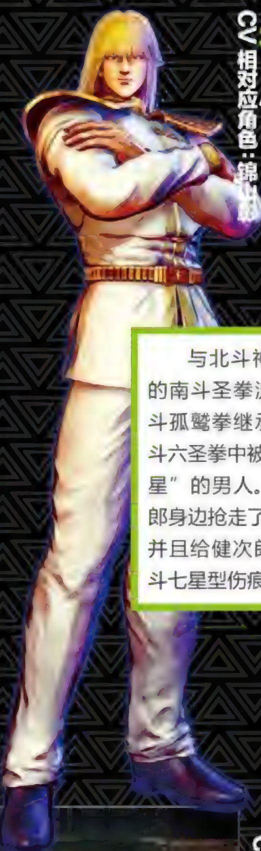
从目前公开的情报中我们可以看到很多来自原作的经典角色参战，不过毕竟本作也算是《如龙》的派生作品之一，所以选用声优几乎是"《如龙》系列"原班人马。如果我们拿同声优的角色进行代入一下，会发现某些角色的设定很带感。下面的角色介绍将会标注他们的声优在《如龙》本篇里对应的角色，大家不妨感受一下。

当然，原创剧情自然会有一些原作里没出现的原创角色，下面一并为大家介绍。

南斗孤鹫拳继承人 希恩

CV：中谷一博

CV 相对应角色：锦山彰



与北斗神拳对立的南斗圣拳流派，南斗孤鹫拳继承人，南斗六圣拳中被称为"殉星"的男人。从健次郎身边抢走了尤莉亚，并且给健次郎留下北斗七星型伤痕的人。

健次郎的未婚妻 尤莉亚

CV：黑田崇矢

CV 相对应角色：吉野太夫（《如龙 见参》）丫峡山薰（《如龙 极 2》版）



为了寻找安稳的地方与健次郎一起踏上旅程，结果被希恩抓走。虽然健次郎为了救她而再战希恩并成功复仇，但始终没能找回她。

北斗神拳继承者 健次郎

CV：黑田崇矢

CV 相对应角色：桐生一马



2000 年来一脉相承的暗杀拳"北斗神拳"的正统继承人，胸前有排列成北斗七星形状的七处伤痕。击败了宿敌希恩之后得知未婚妻已死而悲痛欲绝，但得知她还可能存活的传闻之后来到了伊甸。

北斗四兄弟的三哥 贾基

CV：宇垣秀成

CV 相对应角色：真岛吾朗



▲他在本作大概就像真岛一样烦人的角色。

对健次郎被选为北斗神拳继承人而感到不满的师兄，整天带着一个怪异的头盔，胸口有着与健次郎一样的北斗七星伤痕，眼神里充满了疯狂，行动难以预测。

世纪末霸者"拳王" 拉奥

CV：岩崎征实

《如龙》对应角色：乡田龙司（《如龙 2》）



北斗四兄弟的长兄，北斗神拳的继承人后补之一，虽然在争夺正统继承者资格中败给了健次郎，但之后以"拳王"自居，并且率领他的"拳王军"走上统一这个乱世的道路。

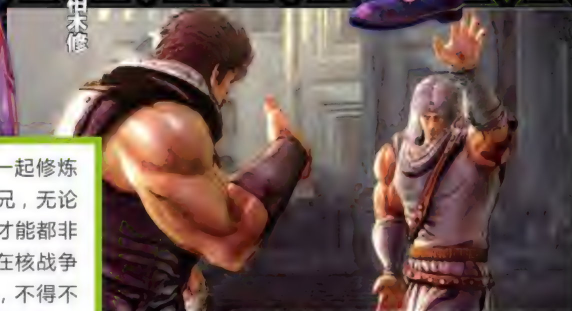
北斗四兄弟的二哥 托奇

CV：咲野俊介

CV 相对应角色：柏木修



与健次郎一起修炼北斗神拳的师兄，无论心技体全方面才能都非常优秀，但是在核战争中患上了绝症，不得不放弃了继承者的道路。



▲擅长北斗神拳中"柔"之拳的托奇给健次郎传授技能。

雷伊的妹妹 艾莉 CV：白石凉子

南斗水鸟拳继承人 雷伊 CV：森川智之
CV相对应角色：品田辰雄（《如龙5》）

南斗圣拳最强"帝王" 沙奥撒 CV：东地宏树
CV相对应角色：森永悠（《如龙5》）



▼在伊甸的夜店里豪饮的沙奥撒，还强迫琪莎娜坐在他的大腿上。



在乱世中争夺霸权的其中一人，自称"圣帝"，是南斗圣拳中最强的男人，使用南斗凤凰拳。不仅有着看不起包括北斗神拳在内所有拳士的自尊心，而且似乎还藏着某个重大的秘密。

南斗圣拳百八派中被誉为最华丽的南斗水鸟拳继承人，为了寻找带走了自己妹妹的健次郎而来到了伊甸。

南斗水鸟拳雷伊的妹妹，在婚礼前夕被某个男人带走了，对自己的命运感到绝望而封闭了视力，将自己置身于严酷的环境中。

重点猎物

本作原创角色

伊甸创始人的女儿 琪莎娜 CV：泽城美雪
CV相对应角色：牧村实（《如龙0》）





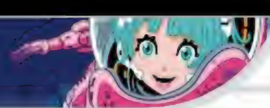
伊甸的现任统治者，为了能成为像创造了这条奇迹之街的父亲那样出色的统治者而努力着。她乐于倾听民众的声音，并且立案、实行了很多政策，被市民们称为"圣女"。

伊甸卫兵队队长 杰古雷 CV：三宅健太
CV相对应角色：裕也（几乎每一作都有登场的龙套）



因为见识到北斗神拳的厉害，所以将健次郎判定为恶人，并且将健次郎关在牢里。后来两人慢慢互相和解。

人中北斗





居住在伊甸的医生
里哈克 CV：山路和弘
CV相对应角色：伊达真
（几乎全系列登场配角）

伊甸里为数不多的医生之一，对无论拳法还是伊甸外面的形势都非常了解，博识程度远远超过了一个医生的范畴。



监狱卡桑德拉的狱长
维格尔 CV：楠见尚己
CV相对应角色：岛野太
《如龙》《如龙0》

传说只要一旦被送进去就再也出不来的要塞监狱卡桑德拉的狱长。而“不落的卡桑德拉”这个传说，也是由这个男人一手缔造。



伊甸的创始人
纳泰以 CV：小原雅人

发现了球型都市并在其中创立了伊甸的人物，他还修建了城墙、组建了卫兵队，为伊甸留下了无数功绩，然而数年前突然暴毙。现在是作为伊甸的英雄而被崇拜着。



伊甸的夜之女王
莱拉 CV：久川绫

经营着夜店和斗技场投注赌博，支配着伊甸的夜世界的妖艳女人。性格比较男性化但是拥有冷静的判断力，在城市的女性当中有着很高的人望。就连伊甸的统治者琪莎娜也完全信任她。



谜之拳法使者
凶王 CV：？？？

通过一点一点地将野贼聚集在一起并且结成了一支“凶王军”，目前是乱世中拥有庞大实力的男人之一，对伊甸非常执着，隔三差五就会前来袭击伊甸。



凶王军No.2
塔尔加 CV：中村悠一
CV相对应角色：韩俊基《如龙6》

凶王军的第二把交椅，轻佻的表面隐藏着冷酷无情的性格，使用对这个时代来说非常贵重的手枪作为武器，拳法方面也有能让普通拳手不敢随便惹他的实力。

在末世的奇迹之街中游玩

本作中"如龙工作室"依然发挥了他们的长处，这次针对原作的世界观设定，制作了很多只有在这个末世的伊甸才能玩到的内容。游玩的过程中我们还能看到健次郎的另一面。

◉ 死亡棒球

在荒野中能到旧棒球场的遗址中打棒球，不过世纪末的棒球玩法也充满了世纪末风味。小混混会骑着摩托车向健次郎冲过来。抡起钢筋将他们打飞吧！



◉ 荒野飙车

伊甸外面的荒野可以乘坐越野车进行探索，搜集回来的材料素材可以用来强化越野车，让探索范围更加广阔，还可以参加小混混们举行的拉力赛。



◉ SEGA Mark Ⅲ也会作为小游戏在游戏中登场

乘坐越野车在伊甸外面的荒野探索的时候，还有机会找到旧世界的遗物——现实时间1985年发售的主机SEGA Mark Ⅲ(值得一提的是这台主机发售的年代跟《北斗神拳》原作相近)。挖掘回来之后还能玩到里面的游戏，其中当然少不了当时被称为SEGA Mark Ⅲ最高杰作的《北斗神拳》。当然，能挖掘出来的经典游戏并不止这些，后续的情报值得期待。



◉ 健次郎诊所

穿着白衣的健次郎医师，用北斗神拳按压穴位来给人们消除疲劳，实际玩法是一个音乐游戏，跟着节奏按键就能给患者进行治疗。但是偶尔也会有些坏人来到诊所的，为了伊甸和平同样要"治疗"一下他们才行。



◉ 调酒师·健

在酒吧担任调酒师的健次郎，在接待客人的时候要倾听他们倾诉各种各样的烦恼，然后给予客人解决烦恼的意见并给他们调酒就能完成。说不定还要用北斗神拳来调上一杯。



◉ 黑服健次郎

在伊甸最大的夜店担任黑服保安，为了维持夜店的秩序要用各种手段将不规矩的客人赶走。发生麻烦的时候可以选择"道歉"、"赔礼"、"请走"或者直接"岩山两斩波"（备注：之后自己要被罚悔改但是能缓解小姐们的压力）。



重点猎物

人中北斗





早在 2013 年新春之际，香草社就于其官方网站放出过一张新年贺图。该贺图一改香草社过往的奇幻风格，三位身穿水手服的少女背后站着三台巨大的机械兵器，保留了昭和色彩的同时融入了近未来的科技风格，贺图上“十三机兵防卫圈”几个大字也被很多玩家们视为是香草社在暗示未来的新作。本作于 2015 年正式公布，但当时只公布了几幅设定稿并无更多细节。直到刚刚结束的 TGS2017，香草社才再一次放出了更多的情报。第一次尝试科幻题材的香草社，会带给粉丝们怎样的惊喜呢？

文：八重樱　　美编：雷普利

十三机兵防卫圈		PS4 / PSV Atlus
十三机兵防卫圈		动作冒险 / 日版
2018 年预定	本地 1 人	无对应周边
售价 PS4 版、PSV 版未定		



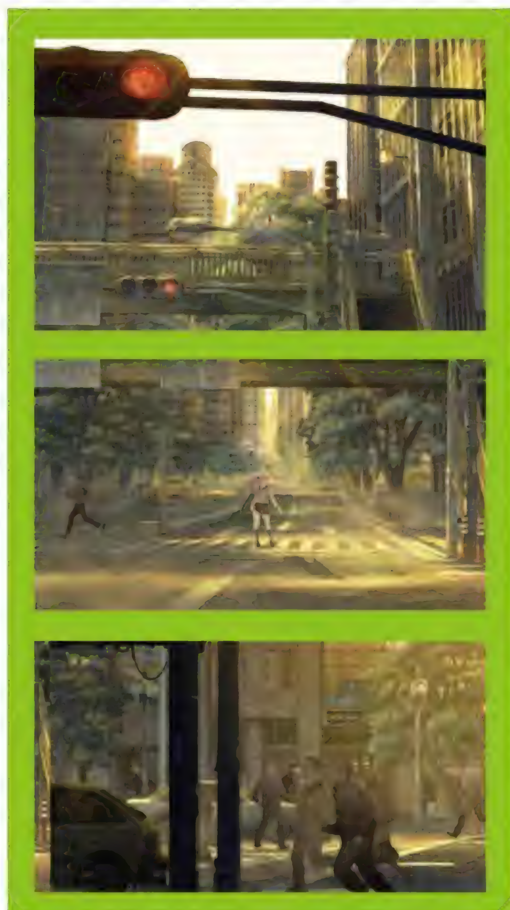
▲夕阳下的街道狼烟四起，平静安详的日常在一瞬间毁于一旦。

少年少女们的群像剧

既然名为《十三机兵防卫圈》，自然暗示了本作中一共存在着 13 位主角。玩过香草社游戏的玩家们都知道，该社一向擅长多主角多视角相互穿插讲述故事的方式，但像多达 13 名主角的规模还前所未有。这是否也预示着《十三机兵防卫圈》的剧本将会是空前的庞大和悲壮呢？

那一日，突然而至

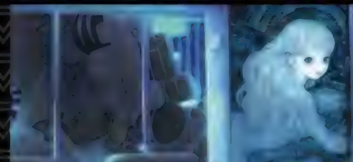
本作的时间背景设定在 1980 年代的日本。人们过着平静祥和的生活，这份安定却在某一日被突如其来的威胁打破了。神秘的巨大敌人，对城市展开了无差别的攻击。毫无准备的百姓，只能选择弃家而逃。在危难关头，13 位少年少女们，出于各种各样的目的登上了超巨大机器人——机兵，勇敢地抗争这即将破灭的命运。



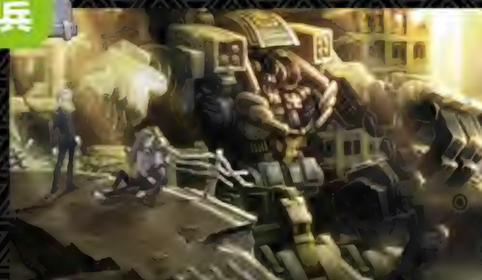


第 2 世代 1 型 13 番机兵

主人公们所乘坐的巨大机械人兵器名为机兵，但它究竟是谁、出于什么目的被制造出来的，以及为何一定要由少年少女们才能驾驶，这些情报一概不明，只知道其中一台机兵名为“第 2 世代 1 型 13 番机兵”。可以肯定的是，驾驶机兵们进行战斗是保护城市的惟一手段。游戏流程会由日常与战斗两个部分交替进行，日常部分，玩家需要控制 13 位主角在学校、车站、商店街等各种场所中探索，触发战斗后就需要乘上机兵迎战。



▲乘坐机兵在住宅区巡视的少女名叫冬坂五百里，她似乎正在与谁进行通信（令人在意的是，少年少女们乘坐上机兵后好像是全裸状态……）。



▶在静止不动的机兵前，是失去意识的名叫鞍部十郎的少年，怀抱着他的少女以及身旁站立的另一位少年都是13人之一。





SQUARE ENIX
RPG大厂的再崛起

2016年对于史克威尔·艾尼克斯而言无疑是风评回暖的一年，自家的老品牌"《勇者斗恶龙》系列"推出了三款新作并且都取得了不俗的销量，再次印证了日本国民级RPG的霸者地位不容动摇，而公布了十年之久的"幻之作品"《最终幻想15》在经历了改名、换监督等一系列波折之后终于在2016年11月29日全球发售，并且首度在中国大陆同步推出简体中文版，获得各方一致好评。

文：八[illegible]　美编：Jual

厂商简介

史克威尔·艾尼克斯是由1986年成立的史克威尔（代表作：《最终幻想》系列）和1975年成立的艾尼克斯（代表作：《勇者斗恶龙》系列）在2003年4月1日合并而成。通常外界将此次合并的起因归咎到史克威尔因CG电影《最终幻想 灵魂深处》失败而大幅亏损一事上，但当时艾尼克斯自身的经营状况也并不乐观。另一方面，史克威尔的游戏在欧美较有影响力，而艾尼克斯的重心则在亚洲地区，两者的结合可以实现[illegible]，更有效合理地分配资源配置。

合并之后，SE于2005年在华成立子公司（简称：SE中国）；同年收购了以"《泡泡龙》系列"、"《太空侵略者》系列"而知名的街机公司太东；2008年曾计划出资223亿日元收购Tecmo但失败；2009年收购了以"《古墓丽影》系列"、"《杀出重围》系列"而闻名的Eidos，2014年曾成立子公司神罗科技，企图在云平台领域抢占先机，但结果并不理想，2016年初，神罗科技因资金问题不得不解散。



▲SE位于东京新宿的总部大楼。

2016 年销售数据一览



■《最终幻想 15》首发仪式。

2016 年，SE 无论是向玩家，亦或是向股东都交出了一份相当不错的答卷。相比起 2015 年，游戏总销量提升了 27.6%，高达 376.7 万份。这个成绩虽然仍不足以动摇任天堂的霸主地位，但也在众多的日本游戏厂商中排名第二了。这其中，销量最高的是 2016 年 11 月 29 日才发售的《最终幻想 15》，在日本本土总计售出了 86 万套，可以料想到如果本作能在更早时段发售，销售数字将会更加漂亮。在销量前十的游戏中，"《勇者斗恶龙》系列"就占据了 7 作，这也归功于 SE 多平台广撒网的政策。

平台方面，PS4+PS3+PSV 的总销量占据了总额的 79.8%，3DS 占据了 18.8%，其余各平台分摊 1.4%。可以看出 SE 近几年来的战略中心仍是集中在 PS 系平台上，特别是在 PSV 平台持续表现不佳的情况下，仍能贡献出将近 20% 的销量也是实属不易了。3DS 平台的主要销量都是由《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3》贡献的，这也是 2016 年 SE 销量前十的作品中惟一一款任天堂平台的游戏。

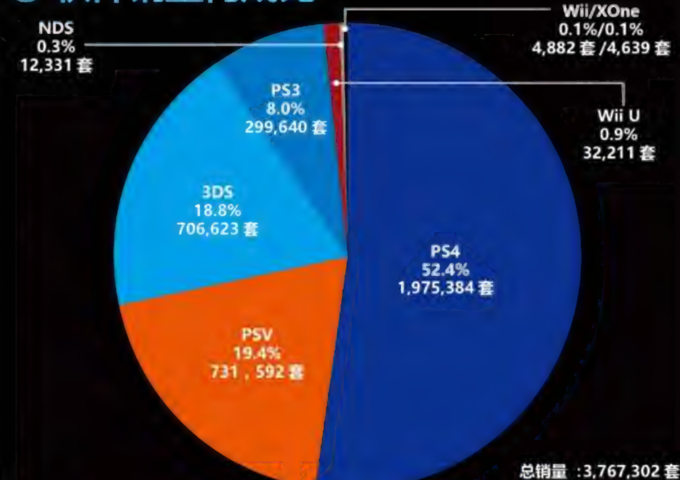
值得一提的还有《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》这款作品，这是 SE 和 Koei Tecmo 联手开发的好评之作，三个平台总计取得了超过 61 万份的优异销量。虽然曾经的善意收购并没有成功，但 SE 与 KT 的合作近几年却日趋频繁，希望两社在今后也能加强合作，为玩家们带来更多杰出的作品。

另外估计有不少读者已经发现了，在销量的第 8 位的游戏是《守望先锋》。是的，SE 正是这款世界级竞技游戏日本地区的代理发行商。



▶《勇者斗恶龙 建造者》的创意借鉴自《我的世界》，但仍保留了"《DQ》系列"的众多特色。

◉ 软件销量构成比



总销量 :3,767,302 套

◉ 2016 年软件销量 TOP10

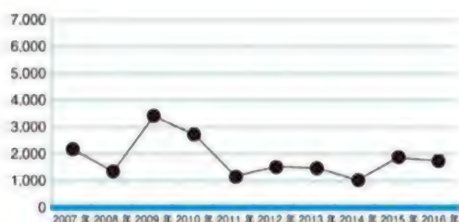
顺位	机种	游戏名	年内销量（日本地区）
1	PS4	最终幻想 15	860,127
2	3DS	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3	623,083
3	PSV	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	292,125
4	PS4	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	272,807
5	PSV	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	218,586
6	PS4	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	208,497
7	PS4	星之海洋 5 忠诚与背叛	145,656
8	PS4	守望先锋	140,705
9	PS3	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	119,205
10	PS3	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	108,947

◉ 知名 IP 系列年间销量推移数据

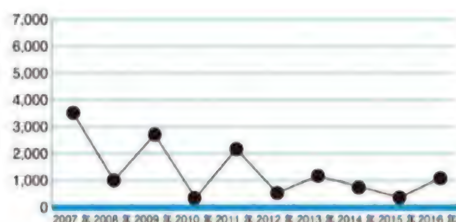
系列	2007 年	2008 年	2009 年	2010 年	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	合计
勇者斗恶龙	2,568,755	1,469,864	4,178,473	3,268,273	1,247,450	1,706,918	1,648,853	1,047,574	2,158,049	1,981,377	21,275,586
最终幻想	3,468,184	992,274	2,671,198	345,490	2,140,561	529,999	1,158,891	771,182	364,765	1,066,221	13,508,765

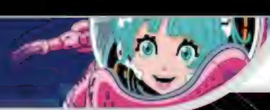
◉ 推移表 单位：千套

勇者斗恶龙



最终幻想





2017年（截止至9月）经营状况简析

2017年软件销量TOP10

统计时间：发售日~2017年8月30日

顺位	机种	游戏名	累积销量
1	3DS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	1,671,067
2	PS4	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	1,314,402
3	PS4	尼尔 自动人形	352,096
4	PS4	王国之心 HD 2.8 终章序幕	181,216
5	3DS	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3 专家版	172,853
6	PS4	最终幻想XII 黄道纪元	127,971
7	PS4	王国之心 HD 1.5+2.5 REMIX	105,132
8	NS	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅰ·Ⅱ for Nintendo Switch	32,812
9	NS	圣剑传说合集	29,564
10	PS4	最终幻想14 红莲之狂潮	28,731



整体经营状态分析

进入2017年后，SE依旧维持了上一年的高昂气势，几乎每隔一两个月，就会有一款优秀作品推出，话题性也是层出不穷。首先是2月23日发售的《尼尔 自动人形》，凭借着横尾太郎深邃的剧本与白金工作室的战斗系统成功吸引到了大批玩家的支持，并在4月发售了繁体中文版，全球销量累积已过百万。另外，在7月底登陆PS4和3DS双平台的《勇者斗恶龙XI》再次展现出了这款国民级RPG的惊人实力，虽名为双平台但其实两个版本差异巨大，完全可视为是两个游戏，也难怪会得到玩家们的疯狂支持。《王国之心》和《最终幻想XII》虽然是新瓶装旧酒，但也凭借着忠实粉丝群的支持分别斩获了将近30万和13万的销量。

另外，《最终幻想15》的销售势头一直持续到了今年，目前日本国内总销量已超过94万套，并且本作一直在推出DLC内容，并刚刚公布会发售第二份季票，后续收益相当不错。而网游《最终幻想14》的最新资料片《红莲之狂潮》在今年6月推出后，游戏的在线用户群及商城消费额都大幅提升，将会成为今年SE的一个主要赢利点。



◀▲鬼才横尾太郎和这颗鬼畜的艾米尔头，凭借着《尼尔 自动人形》的大卖而深入人心。

TGS展会表现

出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
异说 最终幻想NT	PS4	是
富豪街 勇者斗恶龙&最终幻想30周年纪念版	PS4/PSV	是
最终幻想14	PS4	是
最终幻想15	PS4/XOne	是
邪恶深处2	PS4	是
圣剑传说2 玛娜的秘密	PS4/PSV	无
勇者斗恶龙X	PS4/NS/Wii U/Wii/3DS	无
LEFT ALIVE	PS4	无
八道旅人	NS	无
消逝的星球	PS4/NS	无
突袭4	PS4	无
混沌特工	PS4	无
奇异人生 暴风前夕	PS4/XOne	无
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	NS	无

表现评价

虽然从列表上来看，SE参展今年TGS的游戏数量不少，但提供试玩的只有前5个，其中《邪恶深处2》并非是SE本家的游戏，只是日本地区的代理发行。这其中，解除了街机版一年限定之后即将登陆PS4平台的《异说 最终幻想NT》和即将发售的《富豪街 勇者斗恶龙&最终幻想》自然是玩家们关注的焦点。《最终幻想14》因为刚刚推出了4.0版本的资料片，所以也是宣传的重头。今年的试玩主打PVP，无论胜负都可以获得一件T恤作为奖品。至于《最终幻想15》的试玩，也是主打联机要素的《战友》，同样吸引了大量喜欢网战的玩家们前来体验。



▶本届TGS上，SE展区内《富豪街 勇者斗恶龙&最终幻想》的试玩区。

未来经营状况展望

在经历了2016年和2017年的井喷之后，SE未来一年的发展将趋向于相对平稳的阶段。初步预计《异说 最终幻想NT》在明年1月11日发售之后，会通过付费下载DLC的形式逐步增加游戏中可以使用的角色数量以及场景地图、换装等元素，以此可维持一个长期的盈利。

任天堂的NS走势良好，虽然从目前来看SE在NS平台已发售的游戏大多为移植版，但计划将在明年问世的《八道旅人》已在TGS前期放出了第一个DEMO试玩，从DEMO的体验来看，本作拥有极高的素质，想必发售后的销量也不会差。在《勇者斗恶龙XI》公布之初，SE便宣布了本作将会登陆NS（当时还称为NX），在今年发售了本作的PS4和3DS版本后，何时能在NS平台玩到本作便成为了不少玩家关注的重点。SE之前有表示过由于某些技术问题，NS平台的本作还将制作一段时间。NS的高人气搭配上《勇者斗恶龙XI》的高评价，相信本作在NS上的表现不会差。除了“《勇者斗恶龙》系列”的最新正统作会登陆NS外，SE另一个当家系列——“《最终幻想》系列”的最新正统作《最终幻想15》也有登陆NS的希望（或者是手机版本登陆？），虽然该作的制作人田畑端在科隆游戏展期间盛赞这台主机，但同时也表示由于自己没有买到NS，所以没法进行相关的工作。但无论怎样，NS这台主机也许会成为SE的下一个战场。

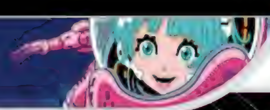
在几款玩家们备受期待的游戏中，《王国之心Ⅲ》在迪士尼的活动“D23 Expo 2017”上宣布将于2018年发售，如果本作没有跳票的话，将会成为SE明年经营的重点。虽说《王国之心Ⅲ》在今年公布了些消息，但另一款备受期待的作品《最终幻想Ⅶ 重制版》可就一点情报都没有放出了（截止TGS 2017结束）。从2015年E3公布，到当年的PSX上公布实机画面，整个2016年以及到目前为止的2017年，除了放出一张壁纸外，本作便没有更多的情报。虽说玩家们对于本作的情怀大于期待，但今年毕竟是“《最终幻想》系列”30周年兼《最终幻想Ⅶ》20周年，也只能期待今年的PSX上能公布一些本作的消息吧。

在今年5月份，SE宣布他们将从“《杀手47》系列”开发商IO Interactive工作室撤资，虽然在这之后成为独立工作室的IO Interactive也进行了裁员，这导致整个“《杀手47》系列”的未来充满了未知，但这对于SE来说并非是坏事。作为Eidos的子公司，IO Interactive重启后的《杀手47》并未取得理想的成绩，分章式的售卖方式虽然新颖但似乎并不能取得足够好的回报。与IO Interactive分道扬镳后的SE在未来会有怎样的表现，以及诸如《杀出重围》之类的海外游戏能否在明年有些新的动作，值得我们期待！



▲《FF15》的诺克特王子已确认会参战《异说 最终幻想NT》。


▲《八道旅人》的试玩版推出后，已经被很多玩家们钦定为了“准神作”。

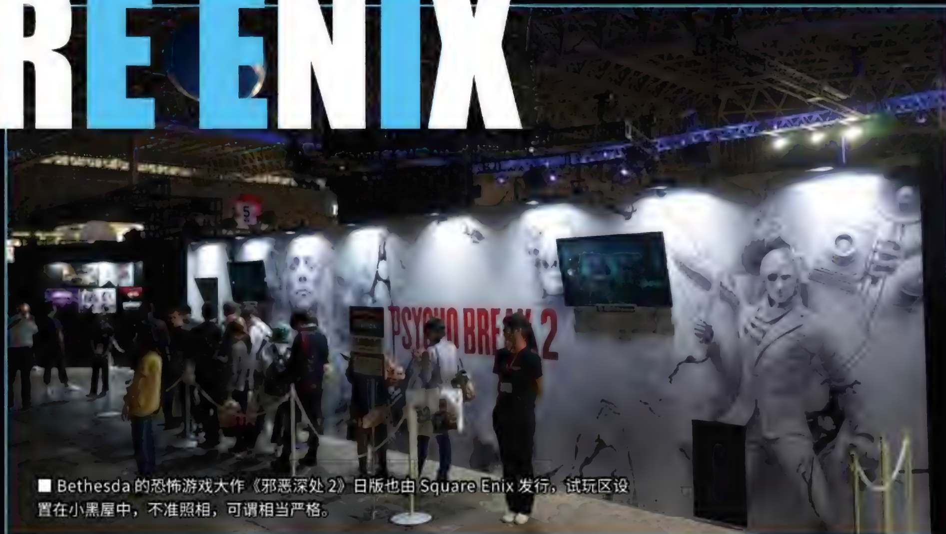




■《最终幻想 14》试玩内容是 8v8 的竞技场模式，工作人员会非常贴心地帮助玩家分配队伍和职责，展台旁边的屏幕也会显示即时战况。

SQUARE ENIX

SE 展台关键词 No.1 毫无疑问是 FF15，除了伊格尼斯篇 DLC、多人在线游戏模式、VR 钓鱼游戏、PC 版本之外，本次 TGS 还为手游《FF15 新王国》专门搭建了一个巨大展台，不间断播放着一段两军对垒的酷炫 CG，我原本以为有什么大作要公布，结果……后面制作人田畑端还在舞台上宣布 2018 年将继续推出更多 FF15 的内容，对于 SE 来说，对“FF15 宇宙”的开发毫无疑问还将继续下去。FF14 最新资料篇“红莲之狂潮”8v8 竞技场模式的试玩展台人气相当火爆。作为一个咸鱼玩家我也有幸去体验了一把，虽然打得很一头雾水但还是获胜并赢得奖品 T 恤一件。前段时间刚刚宣布将要在 PS4/PSV 上推出重制版的《圣剑传说 2 玛娜的秘密》也在展区一角设置了一个摄影角，到场观众可以戴上本作的主题帽子，拿着道具剑和本作的吉祥物“拉比”进行合影，旁边的玻璃柜中还可以看到本作限定版的特典展示。大家都知道 Bethesda 的恐怖大作《邪恶深处 2》日版也由 Square Enix 发行（标题也改成了《Psycho Break 2》），虽然排队人数不多，但是因为提供试玩时间较长（45 分钟），所以排队时间也相当长。《邪恶深处 2》试玩小黑屋旁边还有一块显示屏，不断播放着各种 SE 代理的海外游戏（《守望先锋》、《德军总部》等等）的宣传影像，也吸引了不少观众驻足观看。



■ Bethesda 的恐怖游戏大作《邪恶深处 2》日版也由 Square Enix 发行，试玩区设置在小黑屋中，不准照相，可谓相当严格。



■《富豪街 DQ & FF 20 周年纪念版》展台的工作人员也很敬业地戴上了有史莱姆和陆行鸟的可爱的骰子头套来宣传游戏。

幻想依旧

稀饭：一开始看到旁边 Machine Zone 那个超大的《最终幻想 15 新帝国》的展台我都被吓了一跳，以为 SE 堕落到要用移动端游戏当主打了，还好最终发现 SE 自家展台还是蛮恪守家用机游戏厂商本分的，展台基本都被《FF》系的作品包圆了，粉丝们来了绝对一本满足。

水无月：SE 本次参展的中心依然还是《FF》——尤其是《FF15》，专门为了手游《FF15 新王国》而搭建一个大展台着实有点无语……不过除此之外其他 SE 展区的观赏和试玩体验都很满意。顺便一提：《FF14》的官方 Cosplayer 质量非常高，她们手中派发的鲶鱼扇子也相当抢手，去晚了就没得拿了。

三味线：打死也不扭蛋……呵呵，扭蛋真好玩。SE 展台这次摆出了几台霸气的扭蛋机，里面装有各种小礼品，游客只要下载指定的游戏 APP，就能在前台获取扭蛋硬币。眼看周围有好几个人都扭到了 T 恤，我摸了摸裤袋中在浅草寺抽到的小吉签，果断也过去碰了碰运气，结果嘛，你们懂的。

乌冬：SE 展台基本分为两个部分，一边是时髦的《FF》展区，特别是《最终幻想 15 新帝国》非常吸引眼球。另一边则是家用机作品的展区，包括《富豪街 DQ&FF 20 周年纪念版》和《圣剑传说 2 玛娜之谜》，值得一提的是由于《富豪街》试玩区装饰得很可爱，吸引了不少家人或朋友三两成群一起试玩，在这里玩得等不短的时间，而 SIE 的展台里本作的试玩区则装饰得比较低调，甚至很多人都不知道这里也有得玩，两边的人气形成了鲜明的对比。



■《最终幻想 15》也会推出 Windows 版本。

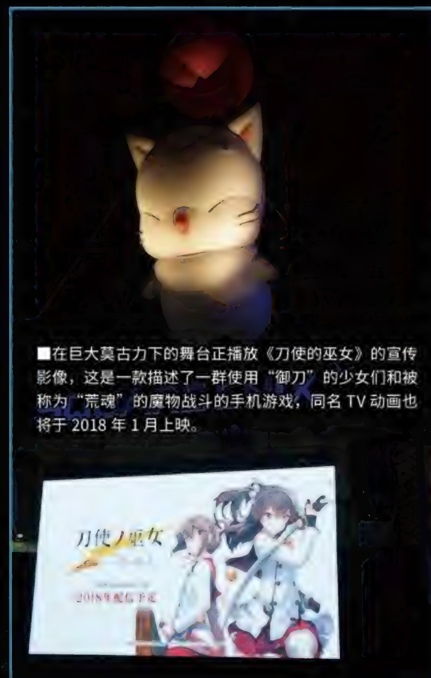
FF 与 DQ 双壁并进



■在 SE 的展台"《勇者斗恶龙》系列"元素自然也是不可缺少的，巨大的史莱姆气球引人注目。



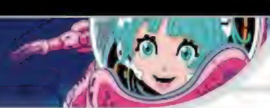
■《最终幻想 15》的各种新内容新企划依然在不断公布，这是本作多人模式的巨大海报。旁边还有《异说 最终幻想 NT》的宣传海报。

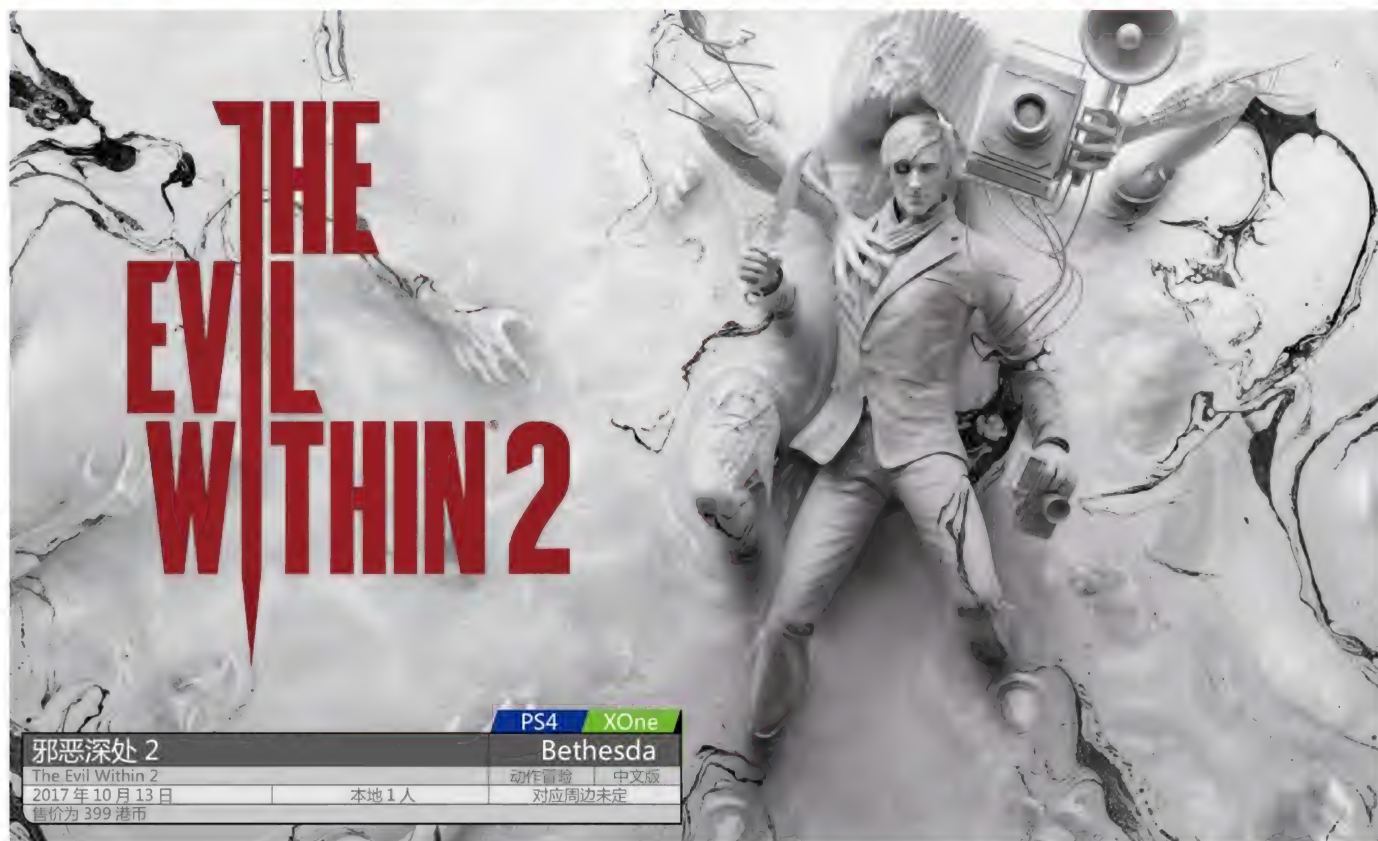


■在巨大莫古力下的舞台正播放《刀使的巫女》的宣传影像，这是一款描述了一群使用"御刀"的少女们和被称为"荒魂"的魔物战斗的手机游戏，同名 TV 动画也将于 2018 年 1 月上映。

猎场风光

SQUARE ENIX





邪恶深处 2		PS4 XOne Bethesda
The Evil Within 2		动作冒险 中文版
2017 年 10 月 13 日	本地 1 人	对应周边未定
售价为 399 港币		

重回疯狂恐怖的精神世界！

文 苍穹 美编 咕噜

由三上真司领衔的 Tango 工作室开发的《邪恶深处 2》即将于 10 月发售，随着 TGS 上全新试玩片段的公开，本作剧情、系统方面的情报也渐渐浮出水面。除了前作中受到好评的要素得到保留和强化外，更多新增要素也让喜爱恐怖游戏的玩家对本作期待不已。

组织 莫比乌斯（MOBIUS）

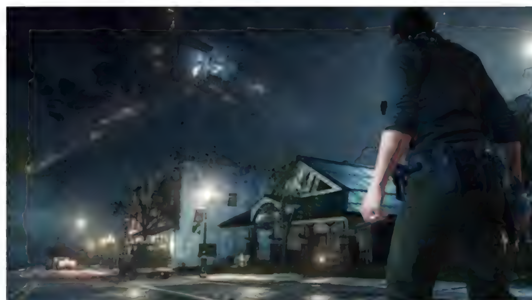
1 代时作为幕后黑手的莫比乌斯组织在本作中走到了台前，他们用 STEM 系统创造了一个全新的精神世界“Union”。但是“核心”莉莉却在 Union 中失去踪影，莫比乌斯派去寻找她的特工也纷纷遭受不幸、与总部失去联系……为了保住 Union，他们不得不采取最后的手段——把塞巴斯汀送入 STEM。


▶茱莉·基曼依旧是莫比乌斯的一员，她会通过对讲机给塞巴斯汀提供援助。

疯狂的世界 Union

通过 STEM 系统和塞巴斯汀的女儿——莉莉创造出的精神世界 Union，乍看上去好像是悠闲宁静的美国田园小镇，但这其实是莫比乌斯的刻意掩饰。作为核心的莉莉失踪后，整个世界开始崩坏，前往其中的莫比乌斯小队也分崩离析。为了在女儿的精神迷失前把她救出来，赛巴斯汀必须在不断崩坏的世界里与时间赛跑。




▶相比前作的冒险舞台，Union的世界更广阔，也更加疯狂。

角色

斯蒂法诺·瓦伦蒂尼（Stefano Valentini）

自称是“艺术家”的男子，这个称谓在其人生的某个阶段可能是正确的。但是现在斯蒂法诺的内心已经扭曲，对纯粹之美的追求令他彻底改变。斯蒂法诺和他的作品，会成为赛巴斯汀在Union世界中所要面对的恐怖之一。



◀斯蒂法诺总是手持一台相机，另外还有一只名为『Obscura』的怪物如影随形。

系统的大幅进化与改变！

主角和武器的升级

2代延续了升级系统，塞巴斯汀可以利用绿色凝胶升级，提高诸如生命槽、耐力槽、近战伤害等基本能力，甚至还能解锁效果各异的主动技能。武器的升级则改为消耗零件，包括提升攻击力、连射速度、装弹数等方面。十字弓的升级项目与枪械有所不同，除了前作的电击、鱼叉、爆炸弩箭外，2代还加入了全新的烟幕弩箭。



◀角色升级界面依旧有护士姐姐『塔娜亚娜』。

手工制作与资源分配

在探索过程中能够获得的弹药有限，找到的多是火药粉、药草等物资。当玩家抵达工作台时，除了升级武器外，还可以在这里制作各种各样的弹药和回复道具。作为一款强调物资管理的生存恐怖游戏，合成哪种弹药完全取决于玩家自身的打法习惯。必要时也可以当场通过简易手工制作出所需道具，只不过与在工作台制作相比会消耗更多的物资。



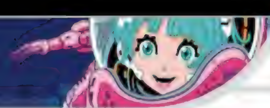
▲敌人速度更快、更加凶猛，正面对抗少不了弹药的支持。



▲工作台兼具武器升级和手工制作两大功能。

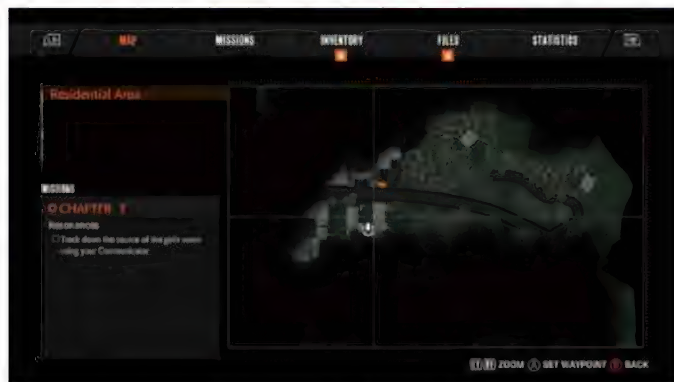


▲一旦物资耗尽，遭遇敌人时就只能暂避锋芒。



高自由度

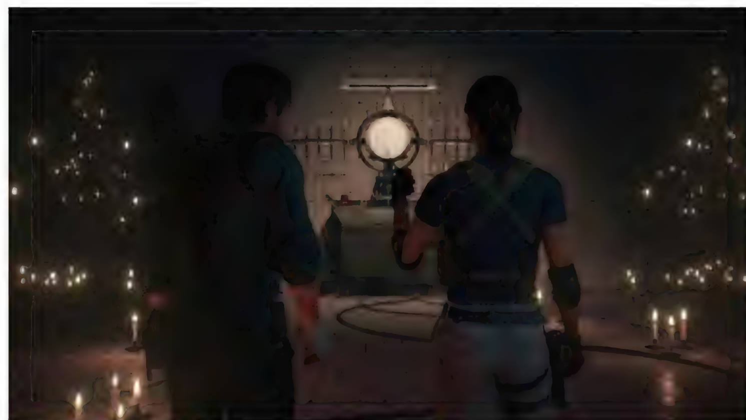
本作的冒险舞台更加广阔，不但可探索区域相比 1 代要大得多，而且自由度也更高。玩家必须活用定制装备、角色升级、手工制作系统，以自己的方式在这个残酷的世界中存活下来。此外，在赛巴斯汀探索 Union 世界的过程中，会与莫比乌斯小队的残存队员相遇。如果他们还活着的话，就可以接受支线任务，获得新武器、物资或情报。



▲本作新增的地图界面，还可以设置标记。



▲莫比乌斯的队员们散落在各地，玩家可以与他们展开交流。



▲塞巴斯汀与莫比乌斯的队员还能并肩作战，协力杀敌。

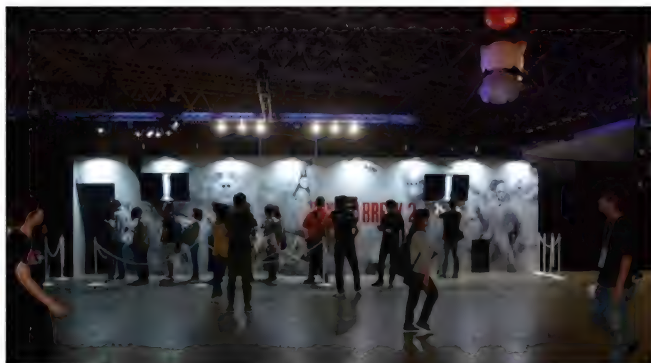
TGS 试玩感受

文：水无月

位于 SE 展台的《邪恶深处 2》很厚道地提供了长达 45 分钟的试玩时间，同时工作人员还贴心地提醒玩家如果觉得难度太高，可以申请调低难度。试玩版的内容是游戏第 2 章“异空间”（日文版翻译），主人公赛巴斯汀为了寻找女儿莉莉的线索，在基曼的协助下再次进入了 STEM 系统，而这次等待他的是一个被称为“Union”的更加光怪陆离的疯狂世界。

关卡开始时有一段表现主角一家三口其乐融融的 CG 剧情，赛巴斯汀醒来发现自己已经进入 STEM 系统，很快便开始了探索。2 代的操作方式和前作基本一致，不过一些操作细节改得和时下的流行游戏一致，比如跑步变成了移动中按下 L3 键，获得文件之后也增加了可以用摇杆翻转查看背面的设计。主角一开始手上并没有武器，因此也不能攻击。之后赛巴斯汀就会遭遇本作大反派之一的摄影师，还能看到一名被他杀死的“莫比乌斯”调查队员死前瞬间的影像。这里要尝试使用潜行，悄无声息地避开他的视线并移动到下一场景。好不容易避开敌人后，主角又遭遇了一只造型相当猎奇的 BOSS，它由多具女性的尸体拼凑而成，手持巨大的圆锯。这里又是一段大家非常熟悉的逃亡流程，完成后终于可以拿到手枪，这也意味着接下来要迎接真正的战斗了。

下一部分的场景足以让玩家怀念起 1 代的森林小镇，在一间小屋中赛巴斯汀会被敌人袭击。本作中的人形怪物在变异后脸部会长出类似真菌的东西，可以说非常……恶心。顺便一提本作的格斗攻击变成了使用小刀，不再是 1 代的赤手空拳了。之后来到一处比较宽阔、盘踞着大量敌人的场所，这里会发生一段强制剧情——两名莫比乌斯的调查队员被敌群袭击，其中一人被杀，另一人逃到了附近一间小屋中。这里必然不是靠硬拼就能通过的地方，同样需要依靠潜行避开众多敌人，最后进入调查员躲藏的屋子中（其实从开始到这里的流程桥段和 1 代的 1、2 章节奏类似）。这间屋子可以说就是赛巴斯汀的据点，不仅可以休息、记录，还能用捡到的火药粉调和弹药。用通信机可以和现实世界里的基曼联系，获得任务相关情报，还能查看地图。后续流程有不少自由探索的内容，包括寻找部件修理坏掉的来福枪等等。可见 2 代并不像前作那样是纯线性流程，在主线之外的支线要素也非常丰富。



▲本作在TGS上提供的试玩是在“小黑屋”里进行，内部禁止拍摄。



▲2代的游戏画面不再有之前惹人诟病的“黑边”。

LOST SPHEAR

《LOST SPHEAR》由曾开发过《祭物与雪中的刹那》的 Tokyo RPG Factory 团队制作，这也是该团队以回归日本传统 RPG 的“SETSUNA 计划”中的第二款作品。作为《刹那》的续作，本作依旧将以 90 年代的游戏风格，配合如今流行的游戏机制，希望在如今快餐儿的游戏界内，找到传统 RPG 未来的前进方向。

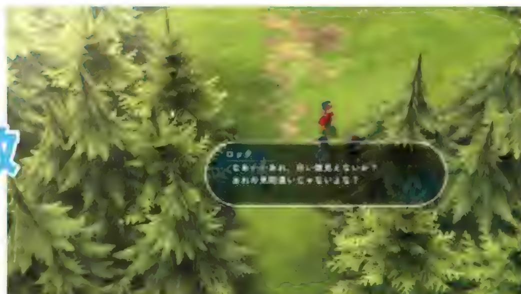
文 :六等星 美编 :Juxi

消逝的星球		PS4 NS Square Enix	
Lost Sphear		角色扮演	日版
2017 年 10 月 12 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 5800 日元			

世界 伴随记忆消散

在这个世界中所有的事物都拥有着属于自己的记忆，记忆的活动则又推动着世界向前运行。可是一旦失去了记忆，事物会因此消失，世界也会留下一段空白，这化成白雾的失落空间被人们称为“失落现象”，此刻正在世界各地蔓延。

正因为这个世界是由记忆构成，所以在大地图旅行的途中玩家将能够看到各式各样的景色，甚至还能遇到不同的文明社会。





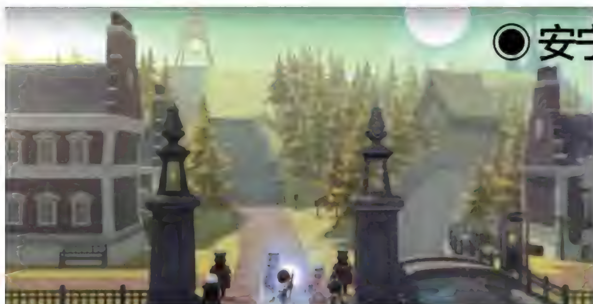
◉ 抑郁湖泊

倒映出整片天空的神秘湖泊，因为水很浅的缘故所以人能行走在上方，有时候甚至怀疑是不是自己走到天上去了。



◉ 安宁村庄 欧吉

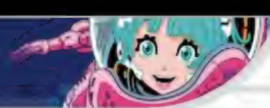
神树洞窟附近的村庄，主要收入来源来自附近的“神树草”、随着采摘的分量越来越少，污染与疾病也随之蔓延开来。



◉ 钢铁帝国 吉钢

占据了整个世界一半的领土，先进的机械科技更使其成为一个强盛的军事国家，遇见任何事情都优先以军事武力解决，以百姓为重的行政方针也让国民的生活衣食无忧。





故事

即将踏上旅途

游戏展现了一个因为记忆缺失而逐渐消失的世界，玩家扮演的主角彼方，在幼时外出归来时，眼前的故乡化为一片虚无。或许正是因为这场变故，自己成为了这个世界上惟一能通过记忆力量重塑世界的人。为了利用这份力量让世界复原，同时也为了找回自己逝去的回忆，他将与众多伙伴一同踏上旅途，展开冒险。



►养育彼方的月钟之街遭到失落现象的灾害，化成了一片惨白的虚无。



▲帮助绝望的少年找回遭到失落现象的母亲。

◄在战斗与对话中，彼方可以获得他们的记忆，并转换为“记忆结晶”，让失落的事物复活，解锁新的区域。

系统

传统 RPG 的革新

游戏仍旧保留着上个世纪 90 年代的 RPG 风格，以一张无缝衔接、可自由探索的大地图将各个区域进行连接，除了应有的迷宫、洞窟、城镇外，还有一些惊喜在等着玩家。



◉ 动态 ATB



本作战斗系统将继续沿用《刹那》中的 ATB 系统，加入了实际时间流动以及位置移动的概念，并且本次敌我双方都会根据战斗情况发生改变。前作中获得好评的“刹那系统”（合适时机按键触发追加效果）也将继续沿用。

除之前的系统，本作还将支持角色自由地在战斗中移动，目前还不清楚具体作用，但对于范围技能来说，可以发挥出更好的效果。



◉ 机械装甲

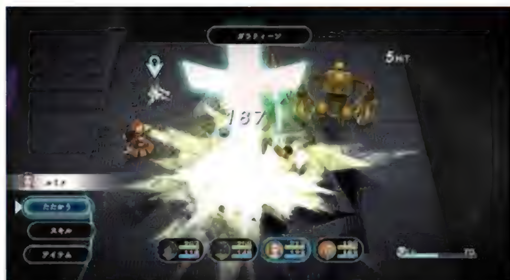
远古文明遗留下来的机械兵器，不仅能在战斗中发挥压倒性的作用，探索时还能避免怪物的骚扰，以及清理地图上的部分障碍。

玩家在大地图时可以随时切换是否乘坐机装，在战斗中则要消耗一半 ATB 槽才能切换。运作机装有一个单独的 EN 值，当 EN 归零时玩家将无法使用机装，可选择在旅馆处进行回复 EN。









战斗时，机装会提供全属性加成，每个人物的机装还拥有不同的驱动能力，例如与同伴的机装发动联合必杀，或是在必杀一击时使出强力的招式。

◉设施

除了彼方的故乡外，世界还有许多其他的地方也受到了失落现象的影响。随着彼方不断找回失去的记忆，这些人工设施也会随之出现。例如，魔眼灯塔会显示出敌人的HP与ATB。





◀找回失落的[illegible]灯塔后，便可以[illegible]这片区域的小地图了。

▼[illegible]门可以[illegible]发动[illegible]的暴击几率。



除了探索外，部分设施还会在战斗上提供帮助，并且设施的种类也可以由玩家自己决定，进一步加强了策略性。

◉法石

千变万化的法石是令人物成长的关键，可以在战斗提供各式各样的技能招式。玩家可以在城镇中的魔导商会处，通过冒险收集来的记忆进行交换。

法石分为三个种类：技能法石会给武器提供加成，使出各式各样的招式；计数法石则会在角色达成一定条件后发动各类BUFF加成；刹那法石会在发动刹那系统时追加各种附加效果。



世界的希望

彼方 カナタ

在月钟之街艾尔长大的少年，平日里沉默寡言，使得不少人觉得他很内向，实际上内心里充满热情，偶尔也会展现出老实又孩子气的一面。善于使用剑术发动强力的无属性剑技。



年龄：16岁
武器：剑

机装｜法蒂尔 ファディール

驱动能力：连携

能与其他机装施展合体必杀技。



无微不至的慈爱

露米娜 ルミナ

彼方的青梅竹马，虽然没有什么过人的天赋，但靠自身努力的修行，依靠精湛的格斗技巧与彼方一同保卫城市。有时虽会对彼方动手动脚，但内心仍是个为他人着想的温柔少女。攻击范围虽然不足，但近身后强力的拳击足以粉碎目标。



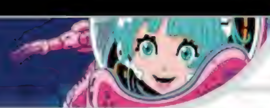
年龄：18岁
武器：格斗

机装｜杰尔克斯 ジェルクス

驱动能力：光天装

短时间内完全解法机装，大幅度强化所有技能招式的威力。







LEFT ALIVE

PS4			
Left Alive		Square Enix	
Left Alive		动作射击	日版
发售日未定	游戏人数未定	对应周边未定	
售价未定			

在今年TGS的索尼展前发布会上，虽然没有传言中的"核弹"，但依然公布了不少意料以外的新作，其中一款名为《Left Alive》以新川洋司的人设吸引了众人的目光。主创阵容更是集结了业界三个大佬：新川洋司（代表作《潜龙谍影》系列）、桥本真司（《前线任务》制作人）和锅岛俊文（代表作：《装甲核心》），本作实际上还是"《前线任务》系列"的最新作。系列上一作《前线任务 进化》已经是2010年的游戏了，时隔7年系列再度推出续作，本作又能给各位玩家带来什么样的惊喜呢？下面就让我们来看看吧。

文：三日月　美编：雷普利

本作的关键词：求生

◉ 系列时间表

游戏	发生年份
前线任务5	2070年~2121年
前线任务2089	2089年
前线任务	2090年
前线任务4	2096年
前线任务2	2102年
前线任务3	2112年
Left Alive	2127年
前线任务 进化	2171年

本作的故事发生在2127年，玩家将分别操纵三个主角，在一天的时间内，为了在战场上生存下来而行动。由于是孤兵作战的缘故，玩家除了要面对数量众多的敌兵，还需要在战场上搜刮战斗后留下的资源，来打造武器或者回收弹药。当然，除了和敌人正面冲突外，玩家还可以通过潜入来躲开敌人行动。一句话总结就是，玩家在游戏中几乎所有的行动，都是为了能"活下来"。

Wanzer的回归——以肉体之身对抗钢铁之躯

在"《前线任务》系列"中，大型人形载具"Wanzer"一直在游戏中扮演着相当重要的角色。在本作中，敌方的Wanzer将会成为玩家游戏中面对的强敌之一。势单力薄又弹药短缺的玩家在需要Wanzer时必须要小心应对，直接逃走固然是个不错的选择，但如果能将其抢过来，Wanzer将能给玩家的战斗带来极大的帮助。面对Wanzer时是逃走、对抗还是将其夺走然后以其人之道还治其人之身？这将会是玩家在游戏过程中必须思考的问题。

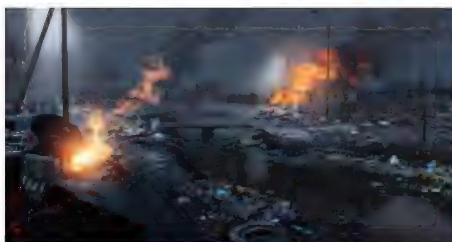


■本作的故事发生在冬天，[illegible]除了敌兵，恶劣天气也将会[illegible]生的一大阻力。



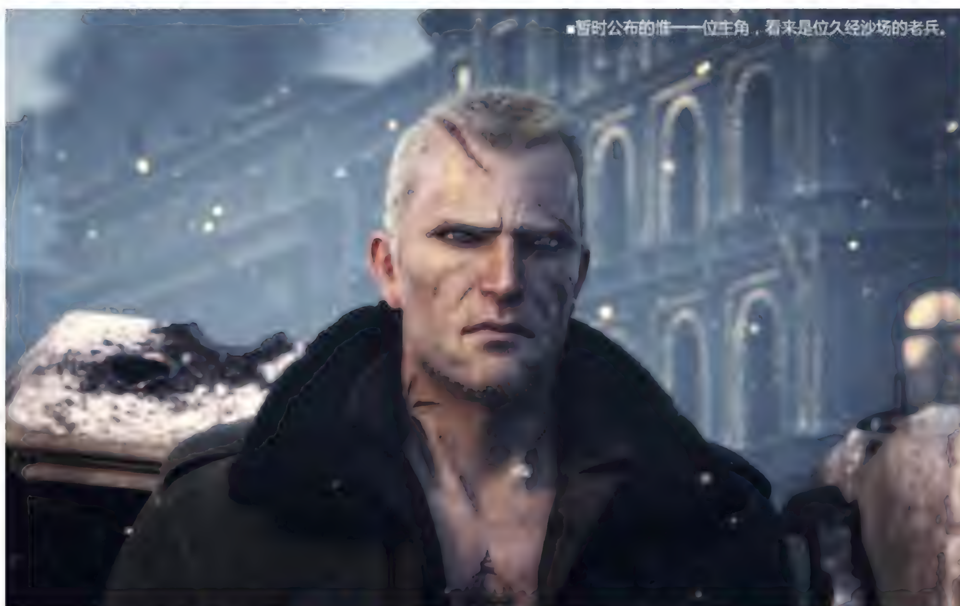


■一般的武器对Wanzer几乎无效，面对这压倒性的火力，玩家将如何是好？









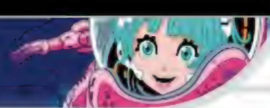
■暂时公布的惟一一位主角，看来是位久经沙场的老兵。

揭露战场背后的故事

除了三个主角以外，玩家在游戏中还会遇到数量众多的生还者。这些生还者大多和玩家一样，都不在乎战争的胜利，一心只想着如何从残酷的战场逃出生天。玩家可以自由选择和他们合作、利用他们还是将其弃之不顾，这些抉择将会影响到故事的发展。

而随着流程的推进，玩家扮演的角色也会发生变化，三个主角也会相遇并交织出不同的故事。玩家将有机会以一个士兵的角度来看待这场战争，而隐藏在这场战争背后的真相也会逐渐浮出水面……





文 八重樱　美编 雷普利

八道旅人		Square Enix
project OCTOPATH TRAVELER		角色扮演 日版
2018 年预定	本地 1 人	无对应周边
售价未定		

NS

project OCTOPATH TRAVELER

随机地雷式的遇敌，进入战斗后通过选择指令来与敌人进行“你来我往”的回合制战斗，这个自上个世纪 80 年代就诞生的玩法被视为是传统 RPG 的精髓，并风靡一时。喜欢它的玩家将其称为“王道”，然而从现在的游戏体验来看，就未免显得有些古旧了。即便如此，仍有一些游戏公司在执着于传统 RPG 的复兴，这其中高举引领旗帜的，自然是靠着 RPG 发家的史克威尔・艾尼克斯。《八道旅人（暂命名）》是由 SE 旗下制作过《勇气默示录》的小组于 NS 平台推出的一款角色扮演游戏，在复古的外皮下蕴藏的是极具创意的回合制战斗系统，保证会让各位 RPG 爱好者们心满意足。

名字的含义

失去、复仇……胸怀不同思念的八人踏上了旅途

《八道旅人》的原名为《project OCTOPATH TRAVELER》，但这只是该游戏的企划名。“OCTOPATH”这个词是由“Oct=8”和“Path =道”组成的，故而本杂志暂时将其译为《八道旅人》。从名字就可以看出，本作一共有 8 位主角，在故事开始时，这 8 人分散在世界各地，随着故事的展开，这 8 人的命运将渐渐交织到一起。





亡国的剑士

奥尔贝利克・艾森伯格

CV：安元洋贵

奥尔贝利克曾是一国的将军，有着高超剑技的他在战场上宛如战神一般所向披靡，是百姓们的偶像。然而在一次国土保卫战中，他亲眼目睹了国王被自己的好友所杀。失去国家之后，奥尔贝利克四处流浪，最终安居于一座偏僻小镇中，就这样度过了 8 年时光。某日，村子遭到山贼偷袭，奥尔贝利克在与山贼交手时得知了好友的消息。他决定重新踏上寻找好友的旅途，只为向背叛者复仇。

奥尔贝利克的专属技能是可以挑战地图上的 NPC，挑战成功就可以入手不错的道具。

从《BDFF》进化而来的系统

《勇气默示录》的招牌特色就是可以透支或是积攒回合数，以应对不同的战况。比如面对杂兵时，进入战斗先透支接下来的三个回合，就可凭借连续输出无伤解决对手；而面对BOSS时积攒回合数的同时可降低受到的伤害，同时掌握BOSS的攻击节奏，抓住时机便可一口气翻盘。"BD系统"可说是将传统回合制RPG玩出了惊人新意，大幅提升了游戏体验，无论是战斗的爽快度还是效率都得到了质的飞跃。

《八道旅人》的战斗系统虽继承自《BDFF》，但并没有照搬原样。每一回合，玩家都可以积攒1点"BOOST POINT"（简称BP），最高可积攒5点。消耗BP就可以发动威力强大的必杀技。必杀技一共有4个等级，威力递增的同时消耗的BP点数也依次增多。



复仇的舞娘

普利姆洛赛·艾赛尔阿托

CV：桑岛法子

普利姆洛赛在十年前还是一位衣食无忧的贵族千金，但在某个漆黑的夜晚，年幼的她亲眼目睹了自己的父亲被三个黑衣男子暗杀。为了寻找真凶，年轻的普利姆洛赛舍弃了自己贵族的身分，化身为性感妖艳的舞娘，驻扎在沙漠的欢乐街中，希望可以从旅人们的口中打听到当年三个黑衣人的情报。

普利姆洛赛的专属技能是可以诱惑NPC，一旦诱惑成功，NPC将跟随玩家行动一段时间。



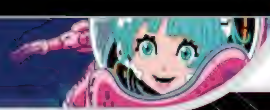
总之 先使用弱点攻击

提到"弱点攻击"，想必很多玩家都会想到"《女神异闻录》系列"。《八道旅人》在这方面的设计与"《P》系列"有着共通之处，但多了"盾值"的设定。首先玩家需要使用不同武器或是魔法攻击来找寻敌人的弱点，一旦用对了攻击手段，不但会造成暴击，而且可以令敌人的"盾值"减一。当敌人的盾值下降至零后就会进入"BREAK"状态一回合，也就是眩晕状态。此时所有攻击对其造成的伤害都会翻倍增加，如果消耗BP发动威力最强大的必杀技的话，伤害翻个20倍也是很有可能的。

但是每种敌人的"盾值"是不一样的，普通杂兵的"盾值"在1～2之间，BOSS的"盾值"则很高，所以与BOSS交手时不能一味地追求"BREAK"状态，比如将BOSS的"盾值"削减至1点后，就可以发动一次针对弱点属性的必杀技，这样一来不但可以造成不俗的伤害，同时还能打掉1点"盾值"令BOSS眩晕，紧接着便可再发动一次必杀，此时因为BOSS处于"BREAK"状态，那么攻击的威力自然不言而喻啦！









■媒体日的物贩区，工作人员比入场者还多。

物贩区

物贩区在 10 号馆里，也就是说和游戏展区并不在一个展馆，需要从游戏展区的展馆出门左拐，经过一个天桥才能到达，所以只专注于游戏展区，又没有留意会场地图的话，很容易就会漏了这里，如果真是这样那就真的亏大了。

媒体日的物贩区基本没什么人，所以小编要买东西都是趁这两天，不过即使这样，某些人气商品还是很快就会缺货，这是由于每日供应的商品都是有限定数量的，所以如果当天没买到，第二天早点来或许就能买到。

对比媒体日，公众日的物贩区就只能用人山人海来形容了，基本哪个厂商的店前都排满了买东西顾客，其中人气最高的就是 SE，接着是 SEGA 和 Capcom，经过这些店铺的外围时基本都得侧着身子才能通过。

除了物贩区，Cosplay 区、VR 游戏区和电子竞技区也在这个馆里，Cosplay 区由于也只在公众日开放，媒体日也是没东西可看的。倒是 VR 游戏区还算有不少惊喜，试玩到了几款挺有意思的 VR 游戏，算是本次 TGS 的意外收获。

媒体日和公众日的温度差

■公众日的物贩区，从早上开始人流就没有减少过。



■Capcom 的店铺，同样最有人气的还是《MHW》的周边。



■稀饭评论里提到的秘密基地化计划，为你打造一套专属的游戏装备，坐上去一辈子就废掉了！（并不会）


■乌冬强烈要求上的 VR 游戏区私货，理由就不多说了。

有想要的东西就得尽早出手



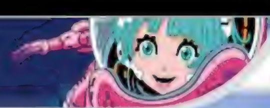
■稀饭最喜欢的《我的世界》的卖场，可惜由于工作关系并没时间来逛。

乌冬：相比 Capcom 主展台的人山人海，物贩区的 Capcom 店铺就相对安静了，媒体日基本都是零零散散的几个人，公众日虽然人多了些，但对比 SE 和 SEGA 的内三圈外三圈，看来 Capcom 在周边的制作力度上还得加把劲。

水无月：因为要帮八老师代购《FF14》的新音乐 CD 而去了 SE 的音乐 CD 区，SE 音乐 CD 区的屏幕上会不断播放 FF 系列以及其他经典 RPG 作品的经典影像及音乐，着实是个很能触动人的怀旧情感的地方。当我排队时正好看到《Chrono Cross》的那段经典的开场 CG 和片头曲，顿时思绪万千，不由得感慨什么时候才能看到“《时空之轮》系列”的重制或是续作呢……

三味线：若不是离开日本当天还要去会场补一些镜头，我恐怕没有机会走进物贩区。除了琳琅满目的周边产品外，最吸引我的无非就是这里的 Cosplay 区了。本想拿着相机兴冲冲地上前狂拍一顿，却不料被日本整齐有序的摄影师队伍给“劝退”，这种情况对于只在国内漫展拍摄过的本人来说是很懵的……不过排队虽然更容易拍好，但也导致效率奇低，因为我眼巴巴地等了半个小时，居然只拍到了一名 Coser（泪奔）。

稀饭：说出来不怕被人笑话，这个区域可能才是整个 TGS 最吸引我的地方，要不是各个摊位前队伍太长，而且工作缠身没法把时间耗在这上面，我肯定要把老卡的物贩摊位买爆！另外秘密基地化计划展示的懒人桌套装也很有吸引力，买一套回国我就可以在编辑部里直接坐化到升仙了吧 ~~

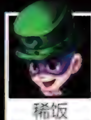


TGS 报道团小编们的最佳游戏

TGS 2017 已经结束，相信展会上公开的海量游戏情报与影像也让各位玩家过足了眼瘾。想必其中也有不少作品给大家留下了深刻印象。下面我们就来听听亲历展会的四位小编聊一聊他们各自心中的本次 TGS 最佳游戏吧。

文：TGS 报道团 美编：01

"果然换成日文配音后玩着就是 GAL GAME 的味道了！（误）"



No.1 底特律 化身为人

是的，是的，我懂，在 TGS 现场里面选一款美式游戏当作最佳的确看起来槽点满满，但实话实说，我毕竟是个偏故事向的玩家，《怪物猎人 世界》自然是极好的，但我总怀疑自己再也没有这个空闲刷这种几百小时起的作品，相比起来《底特律 化身为人》虽然可能不同选择之间会导致很多种变化，但我玩这类游戏一般但求无愧于心地按照自己选择玩一遍就好，而且这一遍过程可能不长，但体验应该不差，加上科幻题材的设定非常对胃口，两相比较之下，果然还是《底特律》比较棒。

顺带说一句，个人对于 SIE 在日本推广这款作品的力度是佩服的，游戏本身的试玩版是日文版，这个不奇怪，但里面所有角色的对话都已经换成了日语配音，这就很良心了。（虽然似乎不少进入日本市场的欧美大作都会这么干，毕竟这个地方声优资源丰富。）另外作为一款专注于故事的作品，《底特律》的整体品质水准也比很多制作文字冒险游戏的厂商——例如 Telltale 推出的那些剧本层面精巧编程层面稀烂的作品要高得多，所以撇除对游戏题材的感情因素，其实在 TGS 现场能够和它相提并论的游戏，也不是那么多，选它当我的个人首选，应该不至于太折辱其他作品……吧？

"奔跑吧，土砂龙！不然你就要被角龙怼死了！"

No.2 怪物猎人 世界

在 TGS 现场，一般一款游戏好不好玩，你得亲自上去试试才知道，但我觉得《怪物猎人 世界》是惟一不需要这么做的作品，因为只要守在这款游戏试玩处的出口，看看走出来的玩家们脸上不可描述——嗯哼，是心满意足的表情，就足以知道游戏本身带给玩家的体验了。

当然，话说回来，"《MH》系列"在日本地区算得上国民级的作品，哪怕在我们中国也是人气十足，到场玩家自然都是慕名而来，玩得开心也不算什么出人意料的事情。要说我个人感觉试玩里最令人满意的，还是登陆本世代主机平台后，机能提升对老卡的开发者们带来的思维释放，以前虽然《MH》的作品里也想要营造出生态环境的感觉，但做得像是本次试玩当中土砂龙讨伐关卡那么好的场景，之前真是一次都没有出现过。玩家在这里可以遇到会伏击土砂龙泥鱼龙，也可以遇到会教土砂龙如何正确开龙车的老司机角龙，它们那互相争斗的姿态，让人感觉自己真正进入到了一个野蛮又充满了生命力的世界当中，绝赞。

"看到身上有绷带的妹子和巨大的机兵，我就兴奋起来了！"

No.3 十三机兵防卫圈

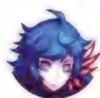
嘛，香草社的效率还是一如既往地感人，所以我对自己在 E3 之后又在 TGS 现场看到这个游戏只有机兵雕像和影像展出这个事实内心毫无波动。不过起码这次 TGS 展出的预告是新的，而且战斗部分也有了那么几个镜头，虽然不是纯粹动作游戏，但看起来还是蛮有意思的。当然最让我觉得满意的是，果然这一类萝卜题材的作品还是绕不开对《EVA》的致敬，看起来都是可用的 13 个主要角色里，还有个身上缠着绷带的妹子，绝赞。

震惊时刻



▲借着配图最后吐槽一句，我觉得《十三机兵防卫圈》里所有角色都得全裸着开机兵这设定实在是……神谷社长你这色胚！

"本作的地图原来真的有这么大！"



水无月

No.1 真·三国无双 8

"《真·三国无双》系列"在经过 7 部正作之后，发展已然进入了瓶颈期，"割草游戏还能怎么玩"成为了每一个无双粉丝共同的问题。在亲历了本次 TGS《真·三国无双 8》的媒体试玩和制作人铃木亮浩的访谈之后，我对于《真·三国无双 8》的感觉其实是有点矛盾的，一方面是本作将"整个中国大陆做进一张地图"的魄力以及抛弃了传统的 C 技，对动作系统的大幅度更新，能够让我深刻地感受到 ω-Force 对于"《真·三国无双》"系列变革的决心。然而另一方面则是在这次媒体试玩活动中玩到的《真·三国无双 8》的试玩版本还有所瑕疵……试玩版中地图的"大"是表现出来了，但是地图上面内容元素是否充分这一点并没有得到很好的展现。且从目前公布的情报来看在 5 代和 6 代被诟病的角色动作模组重复的问题或许又要回归，在访谈中确认除了主线战役模式之外，没有诸如自由模式之类的其他游戏模式这点也让我有种 ω-Force 制作这张开放地图消耗了太多的人力物力，已经没有余力去对其他部分进行精雕细琢的担忧。希望以上都是我的杞人忧天，或许本作的成品素质不会让我们失望，也希望"《真·三国无双》系列"能在开放世界中得到新生！怀着这份对"《真·三国无双》系列"的情感和期待，我还是将《真·三国无双 8》排在我的 TGS 最佳游戏之首。

"总感觉灭尽龙这个怪物是从《讨鬼传》里出来的"

No.3 怪物猎人 世界

因为工作原因最终还是没能排上《怪物猎人 世界》的试玩，成为了我此次 TGS 之行的最大遗憾，不过各种官方宣传片和试玩影像已经足以让我兴奋不已了，充满着丰富的生态细节的高清无缝大地图场景、系统方面各种贴心便利的改动，全 14 种武器都得到保留以及各种新招式的加入，呈现在我们面前的是一个陌生而又熟悉的《怪物猎人》世界，全新的封面怪"灭尽龙"也是气势十足，现在惟一希望的就是明年 1 月 26 日尽早到来啦。

"圆锯姐姐真是太可怕了！"

No.2 邪恶深处 2

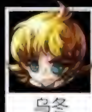
因为第一作的高素质加上剧情上留下的种种悬疑，《邪恶深处 2》自从在 E3 公布之后，一下子就成为了我年内最为期待的游戏，本次 TGS 也有幸尝试了本作的试玩，而在试玩的诸多游戏当中，《邪恶深处 2》也是提供试玩时间最久的游戏。本作在玩法上基本上延续了前作，而前作最大特色——光怪陆离的场景设计以及各种造型猎奇恐怖的敌人，在本作中也得到了进一步加强，试玩版中出现的变态摄影师以及巨大圆锯女 BOSS 可以说给我留下了不小的心理阴影。另外一些操作和系统细节也在向当下流行 TPS 及 FPS 游戏靠拢，诸如弹药合成等要素从试玩看来也会加强，希望到时候成品版能让"生存恐怖"这一系列特色得到进一步发挥。

惊悚时刻



▲《邪恶深处 2》试玩版里这个结合了前作电锯男与贞子特色的 BOSS 第一次出现的场景着实把我吓到了！

"Capcom 这次动真格了"

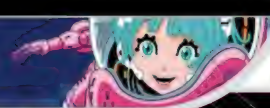


乌冬

No.1 怪物猎人 世界

最近几年，"《怪物猎人》系列"吃老本的现象逐渐严重，表面看上去虽然有新作不停在推出，可实际上大部分都是之前作品的素材的重复利用，真正的新内容却没多少，而《怪物猎人 世界》的出现，则让玩家久违地看到了 Capcom 的"本气模式"，本作可以说是和旧系列告别，正式迈入新世界的一款作品。

游戏给笔者的第一感觉就是地图相当大，大还不止，地图要素也相当丰富，到处都充满了惊喜，一不小心就会沉浸于地图探索中，完全忘了狩猎，单人试玩过程中笔者就是因为乱走导致迷路，后面需要工作人员的小姐姐的帮助才能找到正确的狩猎目标。生态也是本作的看点之一，游戏中不少动植物都有互动，如怪物会吃植物的果实，还有怪物之间也会打斗，可惜试玩时间有限，这些都没有体验到，但这并不影响本作成为笔者心目中的 TGS 最佳游戏。



◉ “与大小姐的幸福生活？”

● No.2 夏日课堂 新城千里

索尼展台提供了多款 PS VR 游戏的试玩，其中就包括本作，但是由于玩的游戏为随机，我、三味线、稀饭都尝试排队试玩，可惜都没有抽到，不过好在 BNEI 的舞台活动上请来了嘉宾进行试玩，并将试玩过程投放到了大屏幕上，让无法试玩的玩家都可以一睹女主角的芳容。这次的女主角为新城千里，是一位不谙世事的大小姐，玩家作为家庭教师来到她家，教她包括电脑、智能手机的使用方法等一般社会的常识。大小姐一般都给人文静端庄的感觉，但新城则是强势的性格，而且对主角（玩家）没什么戒心，说话时经常会凑得很近，弄得玩家心里小鹿乱撞，还会经常捉弄玩家，这次的试玩就是和她一起玩用剑插箱子的魔术，当然被装在箱子里被插的是玩家，相信很对 M 属性玩家的胃口。（笑）

◉ 迷路时刻



◀《怪物猎人 世界》把蛮颚龙打瘸后，在追击过程不料跟丢，结果找了好久，导致最后都没能将其讨伐。

◉ “蝼蚁的求生”

● No.3 巨影都市

虽然游戏中有奥特曼、福音战士、机动警察登场，但这些都不是玩家控制的，玩家是一介小市民，需要在这些庞然大物打斗导致城市破坏时，想办法在严酷的环境中生存下去。本作有负责过《绝体绝命都市》的九条一马参与制作，求生题材游戏对他来说是手到擒来，游戏中可以看到很多求生要素，需要小心翼翼应对，否则很容易就会 Game Over。游戏的另一个看点是玩家需要不断做出选择，这些选择会决定与他人的关系以及自己的命运。本作的题材还是比较新颖的，可是游戏的素质还有待提高，试玩过程中就出现频繁的掉帧现象，希望正式版能得到改善。

◉ “来体验一场吉卜力画风奇妙大冒险。”



三味线

● No.1 二之国 II 荣归王国

本作的画面很讨日式玩家的喜欢，无论是可爱生动的人物设计，还是童话感满满的城镇与野外景观，都给人一种置身于动画世界的代入感，虽然目前还无法窥见其故事全貌，但综合目前给出的情报，本作的剧情肯定不会差，至少会是一个优质的正统王道故事。游戏保留了 LEVEL-5 作品要素丰富的传统，单是试玩版就提供了 4 种模式给玩家们尝试，不过由于试玩时间有限，小编重点游玩了先前就有所关注的军团模式。实际一圈试玩下来，军团模式也确实对得起期待，整个过程非常的欢乐。与其他硬朗的即时战略玩法不同，该模式着重于简单有趣的体验，玩家通过几个按键便能实现加 Buff、放技能、调整队伍等操作，而两军对垒的喧哗声、刀剑交锋的金属音，以及四面埋伏的一波波敌兵，都试图将战争的气氛给渲染出来，然而 Q 版人物一点都不严肃（笑）。就我个人而言，《二之国II 荣归王国》称得上是本人在这次 TGS 上体验最满意的一款作品。

◉ “这台战机的形象是取材自你曾经喊老婆的妹子。”

● No.3 某魔法的电脑战机

实话讲我并不太能接受《魔禁》的萌妹们被整成这幅画风，尽管本人同样喜欢“机战”，但机器和萌元素实在是不好搭啊（匮乏的想象力）……然而实际玩起来的感觉竟然还不错，丰富的走位手段以及边跑边打的系统都使战斗比较流畅，每台战机的专属技能也都颇有意思，并且对比起原作角色们的能力特征……还会产生莫名的喜感，比如一方通行的机体，跑起来居然和踩着时尚滑板鞋一样（原谅我无耻地笑了）。游戏的招式键位都相差无几，所以操作很容易上手，不过本作采用的是得分系统，玩家不能光顾着无脑对射，还得有一定的战术思维，也算是为战斗增加了些许内涵吧。

◉ “拿着光剑砍子弹只会被射成筛子！”

● No.2 刀剑神域 夺命凶弹

比想象中的要好玩那么一丢丢。本作与《虚空幻界》有本质的不同，刀剑对砍不再是主流玩法，躲在远处猥琐射击才是王道，玩家能体验到不同枪械武器所带来的独特体验。官方在之前影像中公开过的 UFG 系统可以让玩家快速靠近远处着力点，这不免让人想起《自由战争》的荆棘射击以及《FF15》中王子那风骚的闪现能力，不过就试玩版而言，感觉此项能力对桐子这种近战角色比较有意义，尤其在被围殴时可以快速脱身，以免被群殴致死，估计正式版中还会有其他应用，例如解锁高台机关之类的玩法，可以小小期待一下。

◉ 菜鸡时刻



▲起初还不了解《二之国》军团兵种的克制关系，居然让弓兵迎前被斧兵暴打，后面的剑兵表示黑人问号（剑克斧）。

狩猎报告

编辑选择



TGS 新人们的东京浅度游记

每一年的 TGS，我们 TGS 报道小分队都会按惯例为大家带来日本观光游记，今年的情况相对特殊，稀饭虽然是每年 E3 的常客，但和三味线一样，前往日本参加 TGS 还是头一遭，水无月虽然在日本生活过几年，但作为一个杂志编辑新人也没有作为媒体人员参与游戏展会的经历，惟一有 TGS 经验的乌冬参加 TGS 也是 7 年前的事了，那么，这样一个新手团队组合在日本的 5 天 4 夜里又会遭遇什么经历呢？就让这篇 TGS 游记来告诉大家吧。

文 :TGS 报道团　美编 :Juxi

第一天 从深圳到香港再到日本



■其实我是一直数日元数得睡不着。（误）

2017 年 9 月 19 日

以下记载的是凌晨 4 点至晚上 8 点的经历



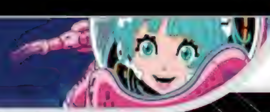
◉ 4:00——没有时差不等于就很幸福

近年一直有看杂志的读者应该都知道，稀饭我已经是去了五年的 E3 了，虽然这也算不上是多么惊人的数字，比我经验丰富的大有人在，但要说体验心得，是有一些的，而这些心得里面，起码有一半是关于如何对抗时差的——无论是身在美国还是回国之后。

所以当我得知自己这次要在 E3 之后接着去采访 TGS，我比起惊喜，心中更多的是庆幸，毕竟和跟我们这边有半天时差的美国比起来，日本的 1 小时时差根本就不算个事，更何况还用不着坐能把人屁股坐烂的长途国际航班，算得上是轻松加愉快。

然后，等到 19 号出发那天，我从凌晨开始就在床上辗转反侧，最终到了 1 点半才睡着，然后到了 4 点就不得不在闹钟声里逼着自己翻身下床，作出发前的最后准备。

这种惨剧是怎么发生的？



原因说来也简单，我之前去美国，或许航班时长是很感人，但因为到美国时横竖都得花去半天以上，所以定的出发时间一般都是比较晚的，今年我没记错的话，飞机还是下午才起飞，所以我可以轻松加愉快地在 9 点钟时才出发，然后顺利到达香港机场，消磨掉登机前的等待时间后，从容上飞机熬我的跨太平洋飞翔之旅。

但在编辑部这边去和我们只能算一海相隔的日本，也就只需要 4 个多小时的飞行，算上时差也就多了一个小时，这样一来对于到步时间的选择就有点讲究了，毕竟到了日本，还得花时间去酒店入住，然后还得去解决温饱问题，如果到得太晚，虽然酒店入住是没啥问题，但无论是从机场进入市区还是附近解决饮食问题都会产生一定程度上的麻烦。

所以我们最后多番斟酌，选定了一个早上 9 点 15 分从香港出发，飞到成田机场的航班。

那么问题来了，按照乘搭飞机前，最好提前 3 个小时到机场的惯例，我们需要几点就出发？

没错，答案就是早上 5 点整！不要以为很早，9 点提早三个小时就是 6 点，我们 5 点出发，也就留了一个小时的路程时间。当然最后我们还是遇到了一些问题，去机场的过程略有波折，后文当中会提到，但毫无疑问，这次 TGS 的采访虽然没有什么时差，但是这个开头的体验，也不见得就比去 E3 好多少啊！


■这个时候出门，很是有种玩潜行游戏的感觉。

清点收获

TGS 新人们的东京浅度游记

5:00——没有大巴不等于没法过关

起得早除了有睡眠不足而且精神不振这种生理上的缺点，还有一些物理上的缺点：这时候在深圳皇岗口岸，前往香港机场的大巴甚至还没有开始运作。

国人在这方面的经济思维是很敏锐的，所以虽然没有大巴，但是我们根据老司机宇宙人和纱迦的建议，选择了一种乍看之下有点风险的交通工具：私人黑车。

这些完全是由个体户经营的服务内容说来也简单，就是招揽了一批香港司机，他们可以驾驶一些 7 座以上的商务车来回通过口岸，而我们这些没有巴士可坐的旅客就可以选择搭乘这些商务车，直接让司机把我们拉去香港国际机场。

但老实说，作为这次带队的编辑，我刚在皇岗口岸下出租车，和三位同事一起看到这些黑车时，心里是有点打鼓的。四个人背着包外加四个旅行箱，我们这算是行李众多，万一这些车子里有坑爹的，那岂不是既丢了钱又搞砸了工作？这下作为名义上的负责人，我可真是压力山大。

不过形势比人强，我们四个人里就只有乌冬有过去 TGS 的经验，而且那也是七年前的事情了，过程大多都忘了，所以大家都是两眼一抹黑，什么都不知道。看着关口附近还是一片茫茫黑夜，而且我们连路都不知道该怎么走，最后我们决定还是赌一把，试试这车是不是真的和外面的天一样黑。

沟通的过程属于我们一边倒地一头雾水，对方一边倒地熟练，显然他们见惯了我们这种第一次涉足灰色运输业地带的人，不但收费小哥动作快捷，就连司机也很懂行，一看我们已经有四个人，而且显然赶时间，等不及让这台车坐满七个人，就立刻提议我们多加 100 块钱车费，就可以不等人立刻出发。

我在这方面是天生保守，一开始是不想答应的，但又想到时间的确有点吃紧，而且其他三位同事都还是比较赞成赶紧走（主要是不太想和陌生人搭一台原本就很陌生的车），所以最后还是合计了一下，多出点血，然后顺利上路。


■这台车被我们承包了！虽然也就半个小时左右吧……


▲听过老司机开车，有听过老机师开飞机么！

之后的过程之简便，简直让我觉得关口的管理如同儿戏，前后我们过了香港和内地两次关，车都不用下，就由司机收好护照递给海关人员，然后在车上露个脸让他们看看和护照上对不对得上号，接着就直接放人。要不是途中要填个表格，我们笔没带够导致时间有所耽搁，估计都花不了 10 分钟。

当然更令人放心的是，我们的司机是个老司机（字面意思，不要想歪！），不但驾驶熟练，而且看起来也不像是能威胁到我们四个年轻人的样子，这车上了之后还是很稳的。

当然稀饭我个人更高兴的是，这趟车让我们有机会更进一步聊聊爱好，彼此了解，这话听着有点肉麻，但其实真的只是在陈述事实。

在编辑部日常的生活和工作当中，我和乌冬还有三味线是宿舍舍友，但是各自住一间房，平常下班了也是各干各的，极少互相干涉，自然也没有太多沟通，工作上他们俩主要偏重《掌机王 SP》和各种日式游戏，我就是个欧美向的玩家，主要负责 UCG 的工作，所以也没什么交集。

至于水无月倒是和我一样是偏向于 UCG 的工作，在上班的时候的确是亲密战友，但他也已经在深圳落地生根了，所以下班后也是早早归家，所以在这次出行之前，我们都没有太多私交，只能算是同事层面的泛泛之交。

我不敢说这短短一路下来咱们就突然称兄道弟了，但在前往机场路上那 30 多分钟的车程里，我们的确聊了很多平常在工作时很少会提及的事情，包括各种动画，游戏还有日本娱乐圈的八卦之类的，例如武井咲怎么就突然奉子成婚了！（她在《仁王》中是阿胜的人物建模原型）

最后，在时间进入凌晨 6 点时，我们也终于到达了目的地，香港机场。

◉6:00-10:00——没有迟到不等于准时登机

到了香港机场，搞定了行李托运和拿登机牌，上飞机本身就算是十拿九稳了——前提是我们不作死错过了登机时间。

就一开始来说，我完全不觉得咱们有这么个风险，毕竟我们到达机场时，离起飞时间还有足足 3 个小时，甚至连登机口都尚未打开。

期间我们享用了一顿早餐，我还久违地尝了一下港式公仔面，不过被其他三人吐槽一大早就吃泡面。你们这些吃欧式早餐的 BOY 都不懂，这种 20 世纪 60 年代进入香港市场的泡面，甚至一度流行到了我们粤语地区就把泡面叫做公仔面，而且还曾和来自泡面原产地的出前一丁打对台，是泡面中的豪杰！吃公仔面不能算吃泡面……吃公仔面！……大吃省人吃公仔面，能算吃泡面么？

他们三人听着，都哄笑起来，饭桌上充满了快活的空气。

嘛，取笑够了我的早餐品味，我们就开始在最附近的候机室等飞机，这个过程老实说有点无聊，尤其是我今年 6 月才来过这里，连上以前来过五六次，香港机场对我来说真是一点儿新鲜感都没有。

而当我们在候机室坐下休息一段时间后前去查看登机闸口时，变得更囧了，因为去成田机场的班机竟然延误了，一下子就从 9 点 15 分起飞变成了预定 9 点 50 分起飞，而且还是没有决定哪个闸口登机。

然而或许是老天爷觉得我们太懈怠，竟然开了个大玩笑，等我们轻轻松松地等到 8 点 50 分时一去看登机提示板，顿时吓个半死，预定 9 点 50 分起飞的提示不见了，而且登机闸口被定在了离我们有十分钟距离的航站楼里。

接下来就是一次高强度的“亡命狂奔”，然而当我们都喘得像条狗似地在 9 点 14 分就赶到了登机口时，却发现柜台前已经没有半个人了！

这次日本之旅就这么 GG 了？

然而我抽空瞟了一眼附近的登机提示板，顿时有句 XXX 不知该说不该说，哪个临时工刚才把预定 9 点 50 分起飞的提示取消了！这会儿竟然又跑出来了！我们拼死拼活赶了半天，其实根本还没开始登机嘛！

于是，最后我们还在 9 点 35 分左右时才登上了飞机，更扯的是人都登齐了竟然还得在跑道上等了个几分钟，几乎刚刚好到 10 点钟才终于飞上蓝天，踏上了前往日本的路。



▲公仔面怎么了！看看这装盘多有逼格！



▲一听到不用立刻登机，乌冬立刻找到了他的补觉宝座来睡上一把，这会享受程度也是没谁了！

◉10:00-16:00（日本时差 +1 小时）——没有掌机不等于旅途沉闷

以前我刚去美国的时候，巴不得自己把所有娱乐手段都给带在身上，什么手提、iPad、掌机、小说和 Kindle 都一一塞进背包里，最后发现除了让自己下飞机时收拾背包各种手忙脚乱之外，根本没有任何实际意义，毕竟飞行过程中其实我的座位条件很难让我可以安心地享受这些娱乐产品。

所以这次去 TGS，我还是继续走返璞归真路线，除了手机，就拿了自己的 Surface 出来，以防突然想起来要写些什么。

这听起来有点无聊，尤其是在坐我身边的水无月掏出 3DS 开始玩起《MHXX》之后就显得更凄凉了。不过其实因为国内引进电影上面的天然限制，坐香港这边的国际航班有一个非常独特的优势，那就是补我们平常在国内根本看不到的电影。

我们在飞机上观赏了诸如《超能陆战队》、《我们诞生在中国》、《三个老枪手》、《速度与激情 8》、《本能寺酒店》等影片，其实这几部影片大多都在国内上映过，不过这里更多的是国内因为种种原因无法看到的影片，它们有的精彩，有的特别，有的甚至有点儿毁三观，但毫无疑问都有着自己的有趣之处。

◉16:00-20:00——没有波折不等于旅途顺利

机场这种东西，第一次见，总觉得各种高大上，但是看多了，就会发现全世界几十个国家，除了太穷太烂连好机场都建不出一个的，大多数了说透了还是一个套路。

所以你要问我成田机场和香港机场有什么分别，我得研究一下跑道上的飞机涂装，各种指示牌和旅客指引，以及室内的装潢构造，然后回答你们一句 ：好像没什么分别？

这就是我对成田机场的第一观感，它的面积比我印象更深刻的洛杉矶国际机场要小一些，电梯要窄一点，室内空间更雅致一点（主要原因是美国人做东西太糙了），其他地方其实也没差多少。

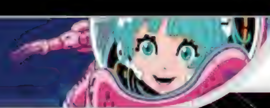
当然要说最令我觉得不同的地方，反倒是日本工作人员的态度，虽然也是一副对旅客的各种询问和懵逼状态见怪不怪的样子，不过没有老美那样的随意，反倒是带着点儿淡然，却又不失礼数。不知道是不是我错觉，大部分日本人在服务业当中都是这么个态度，虽然看着无可挑剔，但总觉得少了点真情实意。

接下来的入境和拿取行李的过程也是一帆风顺，就连护照上没什么出境记录的三味线也没遇到什么麻烦，毕竟想来每年去日本各种买爆的中国人也是多得让日本海关工作人员们见怪不怪了。

这种顺利也延续到了我们寻找前



■三味线到了日本，立刻就开始试起贩卖机里的饮料来了。





■夜幕下的东京站，看着有点儿优雅。



▲在日本的最后一晚，我们特意又吃了一次松屋，这回点了最大的定食，还加上一个半熟的鸡蛋拌饭，总额仍然没有超出1000日元，满足度却已经突破天际。

往东京的交通工具上，曾经在日本留过学的水无月轻车熟路地买好了长途大巴车票，我们迎着逐渐开始西斜的落日，向着东京驶去——等等，好像有点不对？

我在车上的时候看了看手机，我们上车的时候才是日本时间5点左右，然后太阳就已经要下山了？

然而事实就是如此，哪怕日本时间比我们快1小时，他们的5点在中国才是4点，但是太阳落下的速度似乎比深圳要快不少，等我们的车开到大约一半路程时，天就渐渐黑透了，等我们在东京车站下车时，已经是华灯初上之时。

结果，在东京这个城市昏暗的路灯勉强照亮的道路上，我们做了一个很不明智的选择：走一个电车站的距离，就可以省掉一些路费来走去我们位于神田的酒店了。

这个过程其实没有想象中那么糟，我还拍了不少东京的夜景，但是对于四个拖着行李的旅人来说，从东京站走去神田这段路，还是显得有点长了，而且9月时东京的气温还算不上宜人，等我们终于到达酒店后，已经每个人都是满身大汗了。

等我们把行李放进房间后便一起出去觅食。

老实说，在深圳因为懒得下厨，我自问是吃连锁式快餐店吃到累觉不爱了，所以当我知道自己在日本时的第一顿饭吃的是松屋这种连锁快餐店时，我的内心是崩溃的，惟一支撑我信念的，就是水无月跟我保证松屋的食物绝对不会差劲。然后，等我像他一样点了一份五花肉定食，我就震惊了。总价不到1000日元，有大块量足，烤得非常恰到好处的五花肉，以及清爽的包菜丝沙拉，和浓郁的味增汤，就连白米饭也做得极好，和看似有点简陋的店面完全对不上号。虽然后面也吃到了水平比松屋要更高上不少的料理，但这第一顿饭还是让我这个大吃省人非常难忘。

当吃完松屋，我们看到时间尚早，便一齐前往秋叶原观光，关于这一部分在后文的三味线同学的视点部分中会记述的比较详细。当从秋叶原归来，我们日本之旅的第一天，才算是勉强画下了句号。

第二天 从涩谷到浅草再到池袋

2017年9月20日

《女神异闻录5》圣地小巡礼与东京浅度游



水无月视点

● 观光地的选择困难症

由于TGS展会明天才会正式开启，因此今天是自由活动观光日。在来日本之前，我们TGS小分队曾经就观光景点的选择展开过一番讨论，由于在UCG往年参加TGS的日本游记中东京的知名景点基本都已经全部有所涉足，为了不和过去的游记重复，此次我们在观光景点的选择上也犯起了选择困难症。这时我们突然想到了去年和今年大红大紫的《女神异闻录5》，因为对东京许多地方实景的高度还原而引发了玩家“圣地巡礼”的热潮。那我们何不也紧抓一次热点，来一次《女神异闻录5》的圣地小巡礼呢？于是，此次自由行动日观光景点就这么愉快的决定了。

因为前一天旅途疲劳+晚上还逛了秋叶原的缘故加之第二天并没有重要任务，大家普遍都睡到了9点才起床，在酒店附近的咖啡馆吃完早饭后，我们便乘坐JR线前往涩谷站。熟悉《女神异闻录5》的玩家都知道，主人公从居住的四轩茶屋出发前往位于苍山一丁目的学校，是要在涩谷站换乘银座线的。而我们要前往游戏里四轩茶屋在现实中的原型——三轩茶屋，同样要在涩谷换乘，从JR神田站乘坐山手线东京·品川方向的JR电车，需要20分钟左右才能到达涩谷。



▲作为第二天早餐的面包和咖啡，味道还是不错的

◉《女神异闻录 5》的巡礼之旅

1938 年东京地铁银座线开通让涩谷作为连结市郊住宅区和东京市中心的枢纽得到了飞速发展，现今它已经是 JR 山手线、埼京线、东急东横线、田园都市线、京王井之头线、地铁银座线、半藏门线等诸多交通线路的枢纽而得到了飞速的发展，位于车站附近的 109 商场是涩谷地区标志性的商业建筑，此地被称为代表日本年轻人时尚的购物街区。虽然在岛国生活期间，我来东京的次数也不算少了，不过想了想涩谷站我还真没来过几次。而前往三轩茶屋是要从 JR 线转到东急的田园都市线，我们从 JR 线出来后也很快和诸多玩《女神异闻录 5》时第一次来到涩谷站的玩家们一样，在无数的线路指示牌面前迷失了方向。经过一番探索后才终于找到了我们需要换乘的田园都市线的入口，乘坐两站后便来到了三轩茶屋。

大概会有不少读者会对“三轩茶屋”这个地名感到有些奇怪，因为这里其实是当地一片居民区的名字。不过这个地名的由来的确是茶屋，江户时代这里是两条大道的交界处，当地人在这里先后开设了信乐、角屋、田中屋这三间茶屋供过路人歇脚，之后逐渐发展起来成为村落，1932 年东京设立世田谷区时将此地正式定名“三轩茶屋”。

从车站出来之后，我们沿着小路来到居民区内，很快便找到了游戏中主人公居住的咖啡馆“ルブラン”的现实原型——这家名叫“スナックニューマリーナ”的饮食店，非常不巧的是当天店门大关，无法窥见内部情景。在社交网络上调查了一下，这家“スナックニューマリーナ”的菜谱和经营范围似乎更接近于居酒屋而非咖啡馆，以后有机会再来的话，还是很想进去小酌一杯的。




■三轩茶屋的周边环境

在“スナックニューマリーナ”对面，则是和游戏中场景几乎一模一样的浴室“千代の汤”及洗衣房，洗衣房内部的装潢和机器显得比较陈旧，看来已经有些年头了。浴室大门紧闭（白天当然不会开啦），不知道晚上来在这里泡上一泡的话，魅力值能否得到提高呢？

三轩茶屋内还能找到不少游戏中四轩茶屋中其他场所的原型，当然只是外观类似，位置并不会完全和游戏中的位置对应起来。从“スナックニューマリーナ”所在的小巷出去，我们还能找到游戏中屋顶棒球场的原型“三軒茶屋バッティングセンター”和超市原型“肉のハナマサ”，而另一边的一栋楼房内还能找到疑似游戏中武见妙大姐姐诊所的原型，虽然外观相似，但游戏中是武见姐姐的诊所是内科，现实里则是眼科。

而三轩茶屋之所以成为《女神异闻录 5》主人公居住地，最大的原因


▲ ATLUS 公司所在的大楼



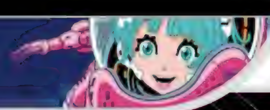
▲《女神异闻录 5》主角居住的咖啡馆的现实原型



▲同样是《女神异闻录 5》中浴场和洗衣房的现实原型



▲棒球场和疑似诊所的原型



在于这里其实是 ATLUS 公司所在地，ATLUS 的公司地址是东京都世田谷区三轩茶屋 2-11-22 的サンタワーズセンター大楼，其实就是和“スナックニューマリーナ”所在的片区隔了一条马路的位置，不知道 ATLUS 的游戏开发人员在工作之余，是不是也会去“スナックニューマリーナ”坐一坐呢？

回过来再说说涩谷吧，其实从 JR 线的出口出去，很快就能发现游戏中怪盗团们的集会地点——涩谷站 2F 的这条过道，靠着窗户望向窗外，是不是会有种——我也是怪盗团一员的感觉呢？涩谷的站前广场对于每个玩过《女神异闻录 5》的玩家来说想必都会感到非常熟悉。包括了作为代表太阳塔罗的政治家吉田寅之助演说场所的绿皮车、贩卖抽奖券的小卖部，当然还有地下商场贩卖“青汁”的小店——其实现实里是卖鲜榨果汁的，是不是会感到亲切无比呢。



▲《女神异闻录 5》中吉田寅之助进行演说的涩谷站前广场，那个绿色车厢内部其实是个咨询所



▲抽奖所！去买下奖券试试手气吧！



■《女神异闻录 5》中作为心之怪盗团集合基地的涩谷站 2 楼通路。



■地下通道的青汁小卖部，喝了能提升勇气哦（并不是）

◉ 浅草寺的抽签？对不起我是拒绝的……

在《女神异闻录 5》圣地小巡礼最重要的两个实景区观光完毕后也到了午饭时间，我们的午饭选择日本传统食物之一——拉面，地点是涩谷站附近的一家喜多方拉面，喜多方拉面（喜多方ラーメン）是日本福岛县喜多方市周边地区出产的拉面品牌的统称，喜多方市与北海道札幌市和福冈县的博多市并列为日本三大面食城之一。它的汤底主料是猪骨和小鱼干，面条则多用大条的扁平卷曲面条，口味非常清爽鲜美。我们四人都吃得非常满足。

下午我们则选择了前往浅草观光，从涩谷乘坐东急的银座线前往浅草大约需要 30 分钟时间，大概是因为走了一上午疲劳的关系，差点在地铁上睡着，还好浅草是银座线的终点站，不然恐怕还真有睡过头的风险。

浅草是一条以日本东京浅草寺为中心的商业街，作为东京的代表性老市区，至今仍然保留着浓郁的江户时代风情，现在在浅草还能看到很多带有那个时代特色的人力车夫。在明治时代，浅草成为了东京市的 15 个区之一，范围包括以浅草寺为中心的地带，之后又慢慢变成了一个公园，被称为“浅草公园”。关东大地震之后东武伊势崎线通车，并通过本区，使得浅草逐步繁荣起来，浅草寺作为东京著名的寺庙，加上近年来附近的东京晴空塔的建成，这里成为了东京著名的旅游景点之一。也是来到东京的游客常来购买手信的场所。顺便说个小插曲：乌冬表示要购买著名的猫仙贝作为手信，然后根据他提供的店名，我们利用谷歌地图搜索到了地址，却发现谷歌地图上显示的地址的实际位置早就变成了一家别的店铺，于是只能悻悻离开，去买了其他的仙贝做手信。

既然到了浅草寺，去抽签占卜一发测测运气当然是每个游客都会去做的事情，稀饭、三味线、乌冬三位分别去抽签处投了 100 日元，其结果分别是大吉、吉和凶，不过嘛，传闻浅草寺的抽签往往都是反效果，抽到大吉常常会被毒奶，因此这么一说即使抽到凶的乌冬也就释然了。至于我嘛，我可是四年前还在日本的时候曾经在大年初一来浅草寺初诣时抽签抽到过凶的，这次就果断放弃了……不如手游抽一次卡代替吧（远目），结果发现《FGO》要更新，只能抽《火纹英雄》来代替了，结果自然是意料之中的沉了。



■浅草寺的大门“雷门”，正式名称是“风雷神门”，是浅草的象征。

在游玩浅草寺之后，我们乘坐银座线来到上野，之后转乘 JR 山手线来到了今日观光最后一个目的地——池袋。

最后还是走向了二次元的圣地

池袋位于东京都丰岛区，是继新宿、涩谷之后山手线沿线的具有代表性的东京又一著名商业区和交通枢纽站，有看过动画《无头骑士异闻录》的朋友应该会对这个地方产生非常深刻的印象。从车站前延伸出去的购物街的东侧有一条著名的商业街，这就是包括摩天大楼阳光60在内的阳光城，如果说秋叶原是宅男圣地的话，这条以阳光60为中心的道路因为聚集了诸如Character Queen、K-BOOKS、Animate、Comic Kingsking及Mandarake等许多针对女性ACG爱好者的漫画和同人志商店，也被称为“乙女ロード”（乙女之路）。另外这里还有着水族馆和天象馆等娱乐设施（天象馆也是《女神异闻录5》中玩家可以前往的景点之一），附近还有包括早稻田大学在内的好几所大学，因此这里也是许多大学生课余的休闲娱乐场所。

到达池袋时天色已晚，我带着稀饭、乌冬、三味线去了一家名为“喰喰”的烧肉店吃自助烧肉，这家店在我以前来东京玩时和朋友一起来过，菜品比较丰富，2500日元/人·90分钟（包括自助软饮料及冷饮点心）的价格还是颇为实惠的。大家吃得也颇为满意。

晚饭后我们观光的最后一站是池袋的Animate总店，这家总店是全日本乃至全世界内规模最大、商品种类最多的Animate。它的位置也很好找，从JR池袋站东口出后徒步5分钟即可到达，就在丰岛公会堂旁边。整栋楼总共9层全部都是Animate的经营范围，从杂志、漫画、轻小说、设定集、同人志、动漫周边商品、游戏及音像制品，还有美术用品，在这里一应俱全，9层还会定期设置作品专门卖场，可以说是所有宅男宅女的天堂。一趟逛下来大家也都有战利品入手，稀饭买了《FGO》的官方漫画，三味线买了空轨，零轨和碧轨的设定集，原本并不打算花钱的我看到《火纹觉醒》的那一套亚克力钥匙圈后也忍不住收了一个提亚莫的，毕竟是最本命角色不能错过嘛。

完成了Animate的观光后，我们也开始启程返回酒店，毕竟明天对我们来说才是真正的战场。



乌冬

乌冬的Animate感想：这次去的池袋店非常大，有一座自己独立的大楼，而且每层都卖不同种类的东西，能帮助顾客快速找到自己想要的商品。让我比较惊讶的是女性向动漫商品的发展速度，不仅有专门的楼层，而且所占的层数也和男性向动漫商品的层数差不多，刚开始也没留意，想每层都逛一下，可发现周围都是女性顾客时，才知道自己走到女性向动漫商品楼层。



三味线

三味线的Animate感想：简直就是二次元党的天堂！大楼内的每一层都堆满了正版宅物，并且细分成一个个区域板块，无论你想要的是书刊周边还是正版蓝光碟，这里都能满足所有。当然相对的，店内商品都比较昂贵，比如在外面商城中正常价位、同等质量的衣服，只要被印刷成宅T恤摆在这里，价格就翻了一翻，而笔者随手摘下的一个手机套，更是卖到了3200日元+税……



▲池袋Animate总店门口的环境

第三&四天
从神田到东京站再到幕张

9月21日~9月22日是TGS媒体开放日，我们TGS报道小分队也终于开始正式的战斗。从我们在神田的酒店前往位于千叶县幕张市的TGS会场需要坐JR山手线到东京站，再换乘京叶线到达海滨幕张站，前后需要一个多小时。关于展会报道部分的很多内容我们都在本期的前线狙击及相关报道中都有提及，因此本部分就以各人的视点简短介绍一下大家这两天参展的经历和趣事吧。

9月21日&9月22日

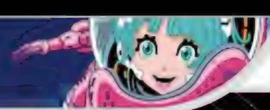


■看看ShowGirl的质量！老卡的展台果然才是我的天国！



稀饭视点

基本上只要是公众展会，绅士如我一般都是跟着荷尔蒙走，例如先是拍老卡展台——等等那边有服装好棒的小姐姐！一顿狂拍后进入贤者状态，回归正常工作状态一段时间，然后等等那边有颜值好高的ShowGirl！一顿狂拍后一切都变得索然无味，回归正常工作状态，如此往复，一个展会就结束了。此时我才会终于醒悟过来，我是谁？我来自哪里？我在拍什么？打开相机一看，原来是在拍妹子，懂了，接着就去场外继续对Coser一顿狂拍！人活着就是为了拍妹子，展会报导什么的，都是顺便做的啦！（大误）




▲帮八老师带的《FF14》鲶鱼扇子，虽然很丑但人气意外的高。

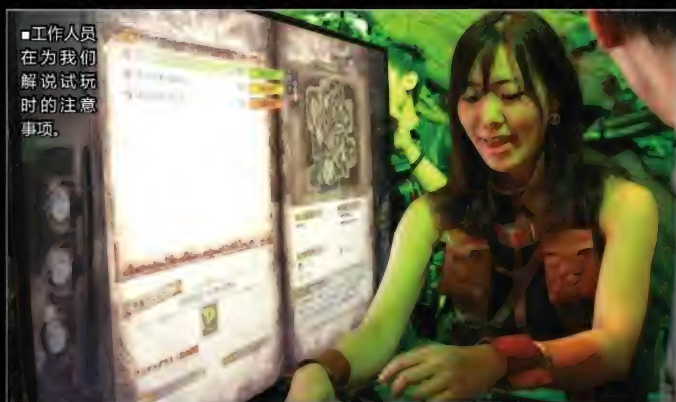

水无月视点

因为两天都有媒体专场试玩以及采访任务，还有一些需要做前线狙击的游戏试玩，因此完全没有时间去排《怪物猎人 世界》的队伍，最终这也成为了我本次TGS的最大遗憾。《真·三国无双8》以及《莉迪和苏瑞的工作室》相关试玩及采访在本期的"前线狙击"中都有提及，这里就不再赘述了。尝试参加了《最终幻想14》的8v8竞技场试玩，Square Enix的工作人员可以说相当负责，认真询问了我们每一位试玩者是否有FF14、4.0版本、以及PS4或PC版的游玩经验，还有擅长的职责（坦、治疗或DPS）和职业等，最后才进行分配队伍。因为我在FF14中主玩龙骑士，因此被分配到了近战DPS职责——然而是完全不懂的武僧。不过总之乱打一气就行了吧……于是我们这队居然还真赢了，我也获得了一件T恤作为纪念品。

21号的晚饭我们选择了酒店附近的，也是老司机宇宙人推荐的拉面馆——天下一品，不过在点单时出现了一点小插曲：因为这家店铺不像很多拉面店那样为顾客准备了有详细选项的点菜单，面的种类、份量、配菜、浓汤还是淡汤、要不要加大蒜……全部都要口头告诉店员，因为我们每个人点的种类都不一样，帮大家点单的我往往都是报完一圈点单然后店员一个个确认时就忘得差不多了，于是又只能重新再分头问一遍后重新点，简直绝赞混乱中……就这么折腾了好久后才算成功点单。


乌冬视点

TGS的重头任务就是《怪物猎人 世界》的试玩，由于之前已和香港Capcom进行了预约，所以无需排队，只要指定的时间去Capcom的接待处找接头人，他就会带我们去试玩。可是当我们按原定时间来到接待处时，接头人却不巧出去了，他联系我们去接待处找另一位接头人，于是我只好用蹩脚的日语开始咨询工作人员，可能是听到我不正宗的日文发音，对方也料到我是中国人，她找了一位会中文的工作人员来接待我们。虽然不是要找的另一位接头人，但向她说明来意后，这位工作人员直接为我们安排了试玩，否则错过了预约时间，试玩就会取消，这次能玩《MHW》还真多亏了这位会中文的工作人员，遗憾的是她安排完我们的试玩后就去接待别的媒体了，最后没能当面答谢她。


▪工作人员在为我们解说试玩时的注意事项。

另外9月22日这天的晚饭是打算去吃寿司的，毕竟难得来次日本，怎么也得吃一下正宗的寿司，于是水无月就提议他留学时去过的寿司店，而且这间店离我们住的酒店就只隔一个电车站，还可以先回酒店放下身上的东西。但没料到的是TGS结束后就开始下起雨来，当然刚开始我们的意志还是很坚定的，不过下电车后雨势越来越大，走到酒店鞋基本都湿了，再加上饥肠辘辘，最后大家不得不屈服，再次去了酒店附近的松屋，真是人算不如天算，这也是这次日本之行惟一去了两次的饮食店。


三味线视点

第一天展会的行程非常紧凑，除了好几个游戏试玩任务外，我还有《进击的巨人2》与《信长之野望 大志》两场采访，因此进场之后其实并没有太多时间浏览整个会场，都是赶达展台后立马开始跟随大众排队。大约到了中午12点，我到达光荣展台，与事前联系好的工作人员接头，并由他带往采访地点……原计划是这样才对，然而事实上并没有如此顺利！由于采访对象出现了特殊情况，导致没法准时到场，媒体人们都只能静静地呆在原地等候，而在此期间，我决定忙中偷闲去试玩一轮《真三国无双8》。说来也有意思，当时我只想着要排个队进场，却不料被在场的工作人员当成是负责写报道的媒体人（事实上负责这项工作的是水无月），于是很顺利地蹭到了一波试玩（笑）。

经过一天的忙碌，原定计划的任务都解决了大半，展会第二日理应只剩下《夏日课堂》和《二之国Ⅱ 荣归王国》这两场试玩，本以为可以很快结束"战斗"的我又再遇到了突发情况——VR试玩居然不能选择游戏！当时SIE的VR试玩区共有八个游戏，我与同事联系商议后，决定三人都来排一次队，争取最终能玩上《夏日课堂》。然而事实是残酷的，最终结果让你们感受一下：《勇者别嚣张VR》×3、《GT赛车》×2，心中悲苦的我当场踩着油门郁闷地跑完了全程……顺带一提，展会前一天本人于浅草寺抽到了小吉签，一同试玩的同事则抽到了大吉，居然这样都中不了，果然我们都不是VR大小姐的天选之人（泪目）！

另外，既然到达日本就不能不去宅男圣地——秋叶原，其实抵达日本当晚我们就迫不及待地去了秋叶原（22日媒体日的活动结束后我为了帮忙带东西又独自去了一趟）。虽然当时天色已晚，许多小店都已打烊，但在强烈的"宅"情绪推动下，我们踏遍了虎之穴、melonbooks、手办店、友都八喜这些尚在营业的大店。其中最让我印象深刻的地方是虎之穴，它的大名相信不少读者都有耳闻，里面的商品可以说囊括整个二次元界，无论是同人志、DVD，还是游戏光盘等宅物都能这里找到。除了每个楼层分类贩卖不同商品外，虎之穴还有专门给活动使用的楼层。值得一提的是，由于近年来女性向作品的市场越来越大，我们一层层往上攻略时，也看到了大量充满"哲学"的商品，实在是让吾等纯正男儿有点招架不住。不过相对地，虎之穴的B1层则是面向男性、售卖羞羞同人本的地方……咳咳，说更多怕不是要被和谐！总之大家可以用心去感受，有机会去日本记得逛逛哦（笑）。



▲秋叶原宅店一角

第五天 从东京到香港再到深圳

9月23日

第五天是TGS的公众开放日，也是我们TGS之旅的最后一天，但按照每年TGS小队的惯例，早上还要去会场拍一些观众进场以及Cosplay的照片，如果时间还有剩余还可排个游戏的试玩什么的，然后搭乘下午的飞机回国。但今年回程的飞机订得比较早，是下午3点50分起飞，酒店到TGS会场和成田机场的路程都超过1个小时。算上去完会场回酒店取行李的过程，早上的时间非常赶的。当我们到达会场时，媒体已经可以进场了，这时想排试玩已经不可能，于是大家分头行动，水无月和稀饭去物贩区拍照，我和三味线去Cosplay区拍Coser，早上虽然Coser不多，但也排起了队，看到不妙，我们赶紧挑了几个人少的队伍开始排队，可这种排队拍照的方式实在效率太低，最终也没拍到几个Coser，就得集合往酒店赶了。

之后的行程可以用"快马加鞭"来形容，从酒店取回行李，之后再坐一站JR山手线到达东京站，接着买了大巴车票赶往成田机场，终于在下午2点多的时候办完了登机手续。在机场吃饭时我们四个人不约而同地选择了寿司套餐，或许也是为了弥补昨晚没有吃上寿司的遗憾吧（虽然机场的寿司味道实在很一般）。



TGS总结感言

随着舱门关闭，从东京成田机场前往香港的飞机即将起飞，我们的TGS 2017之行也终于将要告一段落，在这篇游记的最后，就让我们听一听大家对于本次TGS的完结感言吧。



稀饭 一般来说，我感觉自己对于某个国家的刻板印象，都会随着到达这个国家并深入了解他们的生活后而有所变化，但日本可能是个特例。我曾经佩服他们的地方，来了之后发现果然值得佩服，例如那种对空间运用的极致，和在服务上的周到得体，实在是印象深刻。而我曾经不赞同他们的地方，来了之后发现果然还是无法接受，例如那种过度强调耻感的社会文化，和看似不想给别人添麻烦，但实际上每个人都在暗暗观察着是否有人在行差踏错的处世方式，都实在不得我心。我可以很肯定地说，生活在日本，可能对我的生理健康非常有益，我在东京的几天不但吃得很好，连鼻炎都减轻了不少，但生活在日本，对我的精神健康毫无益处，看到他们那套待人处事的逻辑，就像是在看到那些动漫作品里典型优柔寡断又自我中心的男主角，除了想抽他还是想抽他。我想自己只适合当这里的过客，不宜久留啊！

▼相比起规规矩矩但是怎么看都透着压抑的日本街道，这些街旁透着恶搞、叛逆和戏谑的涂鸦，反倒是整个日本之行中我觉得最赏心悦目的地方。





水无月 这次是我第一次作为媒体人员参加TGS展会，感受和几年前作为普通游客去TGS游玩差别还是很大的。因为工作任务没有能够MHW的确相当遗憾。最大的成就就是假公济私了一把完成了《女神异闻录5》圣地小巡礼，作为一个P5死忠，能见到游戏场景中的实地原型实在是很激动，另外大概是因为有过在这里生活的经历的缘故，对于日本社会我倒是不像其他人那样，并没有太多的新鲜感受。如果要说有什么的话，那大概就是习惯了国内方便的电子支付之后，突然再回归现金社会略有点不习惯了吧（带着一堆硬币到处跑真心觉得麻烦），然后就是……街上支持支付宝的店铺变多了？出现了共享单车？还有……松屋的菜单好像有点变化？



▲东京街头随处可买到的可丽饼是我非常怀念的美食之一。



乌冬 相比上次TGS的日本之行，这次最大的变化就是"去宅化"，虽然也去秋叶原，但也是形式上走个过场，自由活动行程主要还是以涉谷、浅草和池袋为主，见到了日本影视作品中经常出现的涉谷交叉路口和出名的忠犬八公像，还去浅草寺抽了签，虽然抽到的是凶签，但也是一次珍贵的体验。当然出差的行程还是太赶了，有机会自己来玩的话，还是想慢慢逛一下这些地方。

没了微软的TGS，始终感觉还是少了点什么，再加上今年3DS游戏也有所减少，所以游戏机领域基本是PS4一家独大，显得有点凄凉，不知道这种泡沫还能坚持多久。此次收获最大还是玩到了期待已久的《怪物猎人 世界》，游戏的素质超出预想，有点当初第一次玩到《MH3》海战时的那种惊艳感，真是期待发售日能早点到来。



▲突然出现在八公像下的猫，据说还小有名气，导致游客争相上前合影。



三味线 这是一趟全程"初体验"的旅程！身在异国，除了衣食住行的崭新感受外，其实更多的是一种文化上的思维冲击，我们走过秋叶原、池袋、涩谷、浅草寺，这其中既有充盈着现代气息的大地区，也有富含民族与宗教特色的长廊小巷。在浅草寺求签时，我看见了许多外国友人，他们与我一样，笨拙地捣弄过抽签盒，也用手沐浴过"圣水"，我们来自地球东南西北，却在同一个国度做过相同的事情，这当真是一种相当奇特的感受。

今年TGS的会场依旧没有看到任天堂的身影，不过可以提前玩到《怪物猎人 世界》此等大作，倒也不枉此行。而除了游戏之外，现场可以感受到的东西还有很多，比如各个充满特色的展台、精彩的舞台活动、摆满商品的物贩区等，忙碌的排队经历现在回想起来，也都成为了一份难得的经历。



▲浅草寺100日元抽一次，比不少手游氪金要划算。

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

在经历了前段时间的蓄力之后，微软在近期进行了不少大动作。先是推出了《极限竞速7》的DEMO，其后更是公布了国行版Xbox One X的发售日和售价，而不少玩家期待的《茶杯头》也正式发售了。另外，Xbox 360上的所有“《光环》系列”作品也在近期宣布支持Xbox One的向下兼容。无论是软件还是硬件，微软在近段时间的努力是有目共睹的，就让我们来看看国行版Xbox One X和《茶杯头》的具体消息吧。

地表最强主机来临！国行版Xbox One X将于11月7日全球同步上市

在今年的科隆游戏展上，微软公布了新主机Xbox One X的首日特别版即Project Scorpio限量版，并开放了预购。而玩家们对于这台主机的需求也大大出乎微软的意料，仅仅5天时间，Xbox One X就创造了新的记录，成为了Xbox家族史上预售成绩最出色的主机。这台主机在多地均预售一空。对于国内玩家来说，同样对这款“地表最强”的主机充满期待，同时期待的还有国行版Xbox One X的相关消息。

在425期中，我们报道了Xbox One X通过中国质量3C认证的消息，虽然知道了Xbox One X会在国内上市，但关于这台主机在国内的发售日以及售价依然不清楚。从9月18日开始，Xbox的官方微博便陆续放出了国行版Xbox One X的价格预告图。首先是价格中的个位数字9，其次是十位数字9和百位数字9，最后正式在9月20日公布了国行版Xbox One X的相关消息：Xbox One X国行版将于11月7日全球同步上市，这也是首次新型主机在中国区的全球同步，售价为3999元人民币，11月1日开启玩家预购。

此外，在海外被抢购一空的Xbox One X Project Scorpio限量版同样会在国内推出，其售价同样是3999元人民币，但预购日期比普通版更早，在10月19日便能进行预购。

作为微软最新的Xbox主机，Xbox One X能够运行所有Xbox One游戏，其拥有AMD定制Jaguar八核2.3GHz处理器，GPU运算单元40个，频率1172MHz，浮点运算能力6TFLOPS；其内存为12GB GDDR5，带宽326GB/s，其中9GB内存直接用于游戏，可以说是目前性能最强的游戏主机。同时，Xbox One X还支持真4K超高清蓝光电影及在线视频、HDR高动态光照渲染技术、Dolby Atmos环绕立体声，能够带给玩家极致的视听体验。

对于玩家们非常关心的国行版Xbox One X的区域和商店政策，虽然网络上有不少推测，但由于没有进行过实机测试，相关情况依然未知。请期待本栏目之后的相关报道。





复古与硬派，小茶杯也有大冒险《茶杯头》于9月29日登陆Windows10商店

2014年E3，一款拥有上世纪30年代卡通片风格画面的游戏给众多玩家留下了深刻印象，在拥有独具特色的画面的同时，这款名为《茶杯头》的游戏也有着极其硬派的难度。2015年的E3，本作正式宣布将于2016年发售。然而在2016年的10月，本作的开放商MDHR工作室却宣布游戏将延期至2017年中旬。经历了好几年的延期与修改之后，《茶杯头》终于宣布将于2017年9月29日正式发售，在登陆了Windows10平台的同时也支持Xbox Play Anywhere，Win10版的售价为67元人民币。

《茶杯头》是一款以BOSS对战为主的经典横版动作射击游戏。玩家在游戏中奖扮演茶杯头或马克杯人，横穿卷轴式的奇妙世界，收集新武器，掌握酷炫招式以及探索隐藏的小秘密，最后试图还清欠于魔鬼的债务。虽然是以BOSS战为主，但游戏中也存在着普通的杂兵关卡，并且支持本地双人合作闯关。



本作好似上世纪30年代卡通片风格的游戏画面是玩家们关注的焦点，而事实上，本作无论是艺术风格还是音效都采用了当时的技术参与制作开发，如纯手绘动画、水彩背景以及原声爵士乐录音等。这种对于视听要素的极致追求能让玩家在游玩本作时回忆起不少曾经的经典动画，那些夸张角色表情以及扭曲的肢体动作都在本作中得到了还原。在这种独特的画面之中，是那些充满想象力又活灵活现的BOSS，脾气暴躁的胖土豆和手萝卜、会打拳击的青蛙、亡灵火车、绿皮飞龙，这些独特又夸张的BOSS正是玩家们在本作中的挑战对象。

如果你认为在这种动画片般的画面下是简单的游戏难度，那可就大错特错了！本作有着极其硬派的游戏难度，这种硬派的难度正是不少老式横版动作游戏所拥有的，本作的复古可不仅仅体现在了画面之上。作为一款横版射击游戏，本作首先要面对的便是敌人的子弹，在与BOSS进行对战时，布满全屏的“弹幕地狱”更是少不了。除了需要躲开子弹之外，时不时从画面外跑进画面中的各种杂兵也是需要特别注意的。由于是以BOSS战为主，本作中的BOSS除了在形象上经过精心设计外，战斗模式与机制的设计也颇为用心。不少BOSS都拥有多种阶段与变身，各位茶杯头们可要小心了！

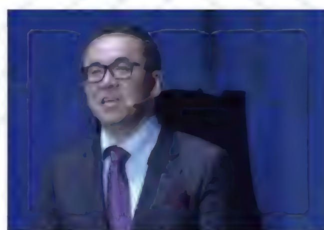
复古的画面搭配上硬派的难度，如果你是一名从8bit像素年代走过来的老玩家，那么本作可真的不能错过。而如果你是一名新玩家，这种与目前主流游戏截然不同的复古动作也值得一玩！

松田洋祐 ：单机游戏什么的已经不适合这个时代了

随着多人游戏以及 DLC 逐渐成为主流游戏的一部分，“服务型游戏”也开始慢慢被更多玩家所熟悉。所谓“服务型游戏”，虽然没有严格的定义，但绝大部分的以多人为主的游戏都可以算进去（代表游戏有最近的《命运 2》以及《守望先锋》），这种游戏不单纯以发售初期的游戏内容，而是通过长期更新来留住用户。而在 Square Enix 看来，服务型游戏的优势在于能够吸引用户长期游玩，而不是通关之后便将其束之高阁。

在近期的一份股东报告中，Square Enix 社长松田洋祐就着重提到了服务型游戏。在报告中他指出，单机游戏占据主流，多人游戏作为配菜的时代已经过去了。现在多人游戏占据了主流，它们能够提供长期游玩的价值，这也成为了当今游戏设计的标准之一。而为了达成这一目标，他们会在尽可能提升用户满意度的同时，强化游戏的生命周期。

Square Enix 可不是单纯说说而已，制作周期长达 10 年的《最终幻想 15》正在通过这个方式来延长其生命周期，除了不断推出补充剧情的 DLC 以及活动（例如近期与《刺客信条 起源》联动），本作的多人模式《战友》也将在 10 月初上线。和游戏发售初期的版本相比，本作当前版本内容的丰富程度已经今非昔比。《最终幻想 15》作为一款单机游戏，如此大规模且长时间的更新并不算多见。

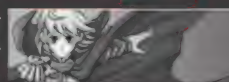




■《最终幻想15 战友》

编辑围观 COMMENTS

纱迦



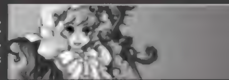
对于能够真正延长游戏寿命的更新和 DLC，玩家从来都是欢迎的，当然如果是免费的就更好了。但是也有一些公司将原本应该做到游戏本篇里的内容拆出来卖钱，这就比较令人气愤了。没错，我说的就是……

三日月



试图利用 DLC 来延长游戏寿命的想法是好的，但并不是所有游戏都适用于这个方法。另外用这种方法强行延长游戏寿命也不是所有玩家都能接受。是花 1000 小时玩一个不断完善的单机游戏好呢，还是花同样的时间玩十个游戏好呢。对于大部分玩家来说，想必后者才是王道吧。

八重樱



理论上来说松田社长说的并没有错，但延长游戏生命周期不应建立在牺牲本篇品质的基础之上，否则对于那些首发购买游戏的玩家们而言，自己买的又算什么？有料试玩版吗？当然，你要问我《FF15》的第二份季票买不买，我当然还是得买了。不给 SE 定期上供的话，《FF7R》更吐不出来了呵呵……

业界声音 THE VOICE

虽然她不是一个玩家，也不玩我们的游戏，但我知道，她一直为我所做的一切感到骄傲。



Mike Morhaime
暴雪总裁兼 CEO

在今年的暴雪嘉年华中，暴雪总裁兼 CEO Mike Morhaime 谈到了暴雪创办时的趣闻。其中他谈到了在创业初期曾向祖母借了 15000 美元，而这笔没有利息，每月只需偿还 100 美元的贷款，正是暴雪游戏传奇的开端。

Oculus 创始人离职后创立新公司继续投身 VR 产业

Oculus 创始人帕尔默·拉奇在离职后一直在放飞自我并投身于自己的业余爱好 Cosplay 中，而据网友反映，效果还不错。五月份他 COS 成《潜龙谍影 V 幻痛》里的人气角色“静”，并成功吸引住了众多网友以及小岛秀夫本人的注意。不过放飞自我归放飞自我，他还是有在干正经事的。他最近在 TGS 2017 上接受媒体的采访时称自己已经创立了一个新公司，虽然具体业务暂时还不便透露，但他强调将会继续在 VR 产业中干一些激动人心的事情。

之前六月刚离职时，纽约时报透露他正从事国土安全的项目。不过现在看来他只是项目的一份子，而不是主要负责人。帕尔默·拉奇的工作中心依旧是放在了 VR 项目上。值得一提的是，帕尔默·拉奇本人相当喜欢且熟悉日本动漫文化，在五月接受的一次访问中他曾表示他的目标是想创造一个像《刀剑神域》中所描述的 VR 技术，并最终创造出一款类似的游戏。当然，在游戏里死掉什么的就免了，但更高的真实度也是他所追求的其中一个目标。





■左为帕尔默·拉奇

“不要把我当作一个 Oculus 人，我是一个 VR 人，Sony，HTC，其它公司都行，只要是和 VR 相关我都来者不拒。”除了 TGS，帕尔默·拉奇最近还出席了 AVRS（好孩子不要搜）并 COS 成了《Re：从零开始的异世界生活》中的蕾姆。

CALENDAR 周·游记

2017.09 Sep

星期四 14

●任职时间长达 18 年，《最后生还者》和《神秘海域》系列游戏总监 Bruce Straley 正式宣布从顽皮狗离职。

●《王者荣耀》正式宣布将会登陆 NS 平台，Beta 版则会在今年冬季免费提供下载。

星期五 15

●Konami 今日公布了“《心跳回忆》系列”衍生游戏《心跳偶像》，本作为一款手游，对应 iOS 以及安卓平台，预计于今年冬季正式上线。

星期六 16

●动视 CEO Eric Hirshberg 在一次访谈上透露，《命运 2》的首日销量打破了 PS Store 的纪录，同时打破的还有系列的预购纪录。



星期日 17

●在接受媒体访问时，《最终幻想 15》制作人田畑端透露本作的销量累计达到 650 万。

星期一 18

●由 Gearbox 开发，发售了一年有多的《为战而生》宣布在秋季更新后将不再推出新的内容。



星期二 19

●TGS 2017 索尼展前发布会上公布了多款新作，其中《怪物猎人 世界》的发售日确定为 2018 年 1 月 26 日。

●由艾丽西亚·维坎德主演的《古墓丽影》公布了首个 15 秒先导预告片。电影预计于 2018 年 3 月 16 日上映。

星期三 20

●任天堂香港和台湾的官方网站上出现了一个《9.27 影片公开 密切注意》的新闻标题，但没过多久就被撤下。但经过网友们的疯狂挖掘，发现这应该是数款 NS 游戏的中文化消息，其中就包括了万人期待的《塞尔达传说 荒野之息》（官方中文名为《萨尔达传说 旷野之息》）

●PlayStation 港服商店的支付方式追加了“支付宝”这一选项。

●国行版 Xbox One X 售价 3999 元，将于今年 11 月 7 日全球同步发售，11 月 1 日开始预购。

星期四

21

●TGS 2017 开幕。

●台湾 BNEI 宣布，“《偶像大师》系列”最新作《偶像大师 星光舞台》繁体中文版将于 2017 年 12 月 21 日与日本同步发售，对应平台为 PS4。

●Square Enix 宣布《圣剑传说 2 玛娜之谜》将推出简繁中文版，并且将于 2018 年 2 月 15 日同步发售。同时确定中文化的还有 Gust 的《莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士》，其中文版确定将于明年初发售，值得注意的是，中文版暂时只对应 PS4 以及 Steam 版。

星期五

22

●Rockstar 宣布将会在 9 月 28 日晚上 11 点公布《荒野大镖客 2》的最新情报，本作暂定明年第一季度发售。



●《光环 3》、《光环 地狱伞兵》、《光环 4》以及《光环 战斗进化 周年纪念版》加入 Xbox One 向下兼容游戏阵容，其中《光环 地狱伞兵》并不包含多人对战模式。

星期六

23

●大获好评的独立游戏《Inside》宣布将登陆 NS 以及 iOS 平台，发售日暂时未定。

星期日

24

●《仁王 完全版》公布，将包含全部三个 DLC，数字版将会在 11 月 7 日发售，而实体版则要等到 12 月 7 日，两个版本售价皆为 5800 日元。

● TGS 2017 落幕。

星期一

25

●PlayStation 中国开启第二波国庆优惠促销活动，从 9 月 25 日至 10 月 8 日，购买国行 PS VR 基础套装或 PS VR 精品套装，即可获赠《虚拟现实乐园》和《遥远星际》两款 PS VR 游戏；同时 PlayStation 无线耳机组也将直降 200 元，限时优惠价 999 元。



TGS 2017 圆满落下帷幕

从 9 月 21 日开始至 24 日的东京电玩展 2017（TGS 2017）终于落下帷幕，据官方统计，四天内来场总人数为 25 万 4311 人。本届 TGS 主题为“前往超越现实的体验”，参展企业和团体总数达到历届最高的 603 家（其中海外 317 家），并展出了包括主机、手机、PC 等各平台的众多游戏。

TGS 的前两天为媒体开放日，到场人数分别为 26564 人和 31512 人，而后两日则是公众开放日，到场人数分别为 106075 人和 90160 人，四天合计总人数 254311 人，和去年相比减少了 17000 人。明年的 TGS 仍将于东京幕张会馆举办，时间为 2018 年 9 月 20 日至 9 月 23 日。





业界声音 THE VOICE

根据我们从PSV上获得的经验来看，掌机在日本和亚洲以外的需求并没有那么大。人们的生活方式正在发生转变，智能手机成为了人们惟一会随身携带的电子设备，因此我们并不认为（掌机）是一个巨大的市场和机会。



安德鲁・豪斯
索尼互动娱乐总裁

索尼互动娱乐总裁安德鲁·豪斯在接受媒体访问时表示现今已经是智能手机的时代，掌机的潜力终究有限，索尼目前也没有任何针对任天堂 NS 主机的具体计划。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2017.10.03—2018.3.17

今年的TGS告一段落，虽然舅舅们口中的索尼核弹并不存在，但第三方厂商的强大阵容仍为今年的展会带来了许多惊喜，不知道其中有没有你期待的作品？

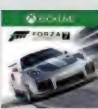
注
1. 标识"DLC"为大型DLC资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

2017年10月

3 XONE 极限竞速7

攻略预定　Forza Motorsport 7

■Microsoft
■预计售价：419港币
竞速｜中文版｜6岁
纱迦



2017年是微软新主机Xbox One X的首发年，《极限竞速7》应运而生。游戏中将会收录超过700种的汽车，不仅有保时捷，还有法拉利、兰博基尼等众多豪车。赛道方面预计会收录30余条，包括迪拜、穆杰罗、纽堡林。《极限竞速7》提供原生4K分辨率+60帧的游戏画面，完美支持HDR效果。强大的动态天气系统能够真实再现雨从无到有，然后雨过天晴的情景。而伴随着天气的变化，天空中的云层、光照也会随之改变。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 / XONE	龙之信条 黑暗觉者	Dragon 's Dogma : Dark Arisen	Capcom	228港币	角色扮演	中文版	17岁
6	3DS	马里奥与路易RPG1 DX	Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions	Nintendo	308港币	角色扮演	英文版	10岁

10 PS4 XONE 中土 战争之影

攻略预定　Middle Earth: Shadow of War

■WB Games
■预计售价：44[illegible]港币
动作冒险｜中文版｜17岁
三日月



本作故事延续前作，共用一个身体的人类塔里昂以及力量之戒的铸造者之一，已经变成亡灵的精灵工匠凯勒布理鹏继续为了对抗索伦的军队而在魔多上展开战斗。和前作相比，本作作战的规模不再是几个人小打小闹，玩家将率领属于自己的兽人大军逐步将索伦军队赶出魔多。前作大受好评的"复仇女神"系统将会得到进一步的强化，玩家手下的兽人部下将更富有个性。另外本作还将同步发售中文版，感兴趣的玩家完全没有错过的理由。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
12	PS4 / NS	消逝的星球	Lost Sphear	Square Enix	328港币	角色扮演	日文版	12岁
12	PS4	夏日课堂 新城千里	サマーレッスン 新城ちさと	BNEI	468港币	模拟育成	日文版	15岁
13	PS4 / XONE	邪恶深处2	The Evil Within 2	Bethesdas	429港币	动作冒险	中文版	17岁
17	PS4 / XONE	WWE 2K18	WWE 2K18	2K Games	468港币	体育	英文版	17岁
17	PS4	GT赛车 竞赛	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	6岁
19	PS4	巨影都市	巨影都市	BNEI	506港币	动作冒险	日文版	15岁
26	PS4 / PSV	富豪街 DQ&FF 30周年纪念版	いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY	Square Enix	468港币	益智	中文版	全年龄
24	PS4 / XONE / NS / X360 / PS3	舞力全开2018	Just Dance 2018	Ubisoft	268港币	音乐	中文版	10岁
26	PS4	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	465/310港币	动作角色扮演	中文版	15岁
26	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅	真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	452港币	角色扮演	日文版	15岁
26	PS4	太鼓之达人 合奏咚咚咚	太鼓の達人 セッションでドドンがドン	BNEI	368港币	音乐	中文版	全年龄
27	PS4 / XONE	德军总部II 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossu	Bethesdas	429港币	主视角射击	中文版	17岁
27	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	418港币	平台动作	中文版	全年龄
27	PS4 / XONE	刺客信条 起源	Assassin's Creed Origins	Ubisoft	490港币	动作角色扮演	中文版	17岁

2017年11月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4	.hack//G.U. 最终编码	.hack//G.U. Last Recode	BNEI	479港币	角色扮演	日文版	12岁
3	PS4 / XONE	COD 二战	Call of Duty WWII	Activision	428港币	主视角射击	中文版	17岁
7	PS4 / XONE / NS	索尼克 力量	Sonic Forces	SEGA	未定	动作	中文版	未定
7	XONE	超级幸运狐	Super Lucky's Tale	Microsoft	88人民币	动作	英文版	全年龄
7	PS4	地平线 零之曙光 冰尘雪野	Horizon Zero Dawn Frozen Wilds	SIE	未定	动作冒险	中文版	DLC
9	NS	真·三国无双7 帝国	真·三國無双7 Empires	Koei Tecmo	未定	动作	日文版	12岁
9	NS	战国无双 真田丸	戦国無双 ～真田丸～	Koei Tecmo	未定	动作	日文版	12岁
9	NS	无双大蛇 2 终极版	無双OROCHI 2 Ultimate	Koei Tecmo	未定	动作	日文版	12岁
10	PS4 / XONE	极品飞车 复仇	Need for Speed Payback	EA	449港币	竞速	中文版	12岁
11	PS4	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	468港币	角色扮演	中文版	全年龄
14	PS4 / XONE / NS	乐高 漫威超级英雄2	Lego Marvel Super Heroes 2	WB Games	429港币	动作冒险	中文版	未定
14	PS4 / XONE / NS	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar	未定	动作冒险	英文版	17岁
17	3DS	精灵宝可梦 究极之日/究极之月	ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン	Nintendo	未定	角色扮演	中文版	全年龄
17	PS4 / XONE	模拟人生4	SIMS 4	EA	340港币	模拟育成	中文版	13岁
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线II	STAR WARS Battlefront II	EA	449港币	主视角射击	中文版	17岁
22	PS4	初音未来 歌姬计划 未来之音DX	初音ミク Project DIVA Future Tone DX	SEGA	498港币	音乐	中文版	15岁
28	NS	生化危机 启示录 1+2	Resident Evil Revelations 1+2	Capcom	未定	动作射击	日文版	未定
30	PS4 / NS	信长之野望 大志	信長の野望・大志	Koei Tecmo	未定	策略	日文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
30	PS4	小魔女学园 时空魔法与七大不可思议	リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議	BNEI	未定	动作角色扮演	日文版	未定
30	3DS	进击的巨人2 未来的坐标	進撃の巨人2～未来の座標～	Spike Chunsoft	未定	动作	日文版	未定

2017年12月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	NS	异度之刃2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	518港币	角色扮演	日文版	未定
5	PS4	丧尸围城4 弗兰克合集	Dead Rising 4: Frank's Big Package	Capcom	368港币	动作冒险	英文版	17岁
7	PS4	假面骑士 巅峰斗士	仮面ライダー クライマックスファイターズ	BNEI	439港币	动作	中文版	未定
7	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	488港币	动作射击	日文版	未定
7	PS4	如龙 极2	龍が如く極2	SEGA	420港币	动作冒险	中文版	未定
12	PS4 / XONE	生化危机7 不是英雄	RESIDENT EVIL 7 biohazard:NOT A HERO	Capcom	免费	动作冒险	中文版	DLC
12	PS4 / XONE	生化危机7 佐伊的结局	RESIDENT EVIL 7 biohazard:END OF ZOE	Capcom	119港币	动作冒险	中文版	DLC
14	PS4 / PSV	数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	デジモンストーリー サイバースルゥース ハッカーズメモリー	BNEI	479港币	角色扮演	中文版	15岁
21	PS4 / NS / PSV	莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士	リディー＆スールのアトリエ ～不思議な絵画の錬金術士～	Koei Tecmo	465港币	角色扮演	日文版	未定
21	PS4 / XONE	大神 绝景版	Okami HD	Capcom	228港币	动作	日文版	全年龄

2017年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
年内	PS4	少女与战车 梦幻战车大会战	ガールズ＆パンツァー ドリームタンクマッチ	BNEI	未定	射击	日文版	未定
年内	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	未定	主视角射击	日文版	未定
年内	NS	毁灭战士	DOOM	Bethesda	未定	射击	日文版	未定

2018年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
10	PS4	二之国Ⅱ 荣归王国	二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
11	PS4	异说 最终幻想NT	Dissidia Final Fantasy NT	Square Enix	468港币	动作	中文版	未定
27	PS4 / XONE	怪物猎人 世界	Monster Hunter World	Capcom	428港币	动作	中文版	未定

2018年2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4 / XONE	刀剑神域 夺命凶弹	ソードアート・オンライン フェイタル・バレット	BNEI	479港币	动作角色扮演	中文版	未定
15	PS4 / PSV	某魔法的电脑战机	とある魔術の電脳戦機	BNEI	468港币	动作	日文版	未定
15	PS4 / PSV	圣剑传说2 玛娜的秘密	聖剣伝説2 SECRET of MANA	Square Enix	268港币	动作角色扮演	中文版	未定
22	PS4	闪乱神乐 爆裂 革新	闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst	Marvelous	468港币	动作	日文版	未定
22	PS4	人中北斗	北斗が如く	SEGA	420港币	动作冒险	中文版	17岁
27	PS4 / XONE	孤岛惊魂5	Far Cry 5	Ubisoft	490港币	动作冒险	中文版	17岁

2018年3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
17	PS4 / XONE	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	490港币	赛车	中文版	未定

2018年早期

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	XONE	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	未定	动作冒险	英文版	未定
春	XONE	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	未定	动作	英文版	未定
春	PS4	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	未定	动作角色扮演	英文版	未定
春	PS4	蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	479港币	动作	英文版	17岁
春	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	战神	God of War	SIE	未定	动作	中文版	17岁
春	PS4 / XONE	龙珠 Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	未定	格斗	中文版	未定
春	PS4	汪达与巨像 重制版	Shadow of the Colossus Remake	SIE	未定	动作	中文版	未定
春	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	七大罪 布里塔尼亚旅人	七つの大罪 ブリタニアの旅人	BNEI	未定	动作角色扮演	中文版	未定
春	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
春	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
春	PS4 / XONE	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	未定
春	XONE	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4 / XONE / NS / PSV	进击的巨人2	進撃の巨人2	Koei Tecmo	未定	动作	日文版	未定
春	PS4 / XONE	吸血鬼	VAMPYR	DONTNOD	未定	动作角色扮演	英文版	16岁
春	PS4 / XONE	真·三国无双8	真·三國無雙8	Koei Tecmo	未定	动作角色扮演	中文版	未定
春	NS	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ	Square Enix	未定	动作角色扮演	日文版	未定
春	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	未定	动作	日文版	未定



黄金眼
GOLDEN EYE

■COS角色 凯里·欧文　■出自《NBA 2K18》
■Coser 北山杉　■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

职业进化足球2018
Pro Evolution Soccer 2018



PS3/PS4/X360/XOne

[24]

■Konami　■体育
■2017年9月12日　■中文版

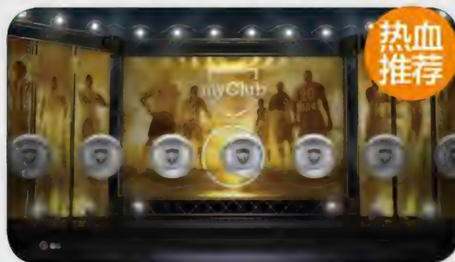
游戏简介：一年一度的足球游戏"《职业进化足球》系列"如期而至，本作在对游戏画面进一步提升的基础上引入了"Real Touch+"使球员能够更加自由、真实地施展盘球等战术动作，让玩家们能够享受到更为真实的比赛效果。

•多人联机　•竞技对战

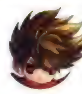
优点：·球员动作更加真实 ·爽快的竞技体验
缺点：·老大难的版权问题 ·联网质量太差



Real Touch+ 为球员的操作带来了颇有质感的提升，比赛中球员的个性得到了进一步的加强，许多熟悉的动作都能让人会心一笑。在实际比赛方面，本作削弱了前作略显 BUG 的长传冲吊以及头球战术，加强了高难度电脑的阻截力度，在进攻时也更具有穿透力，但明显有点矫枉过正。**继前作电脑大摆铁桶阵后，到本作就轮到玩家摆出铁桶阵来抵御传奇电脑的进攻了。**联网质量依旧糟糕，直连的话几乎不可能流畅进行线上比赛，这难免会让系列粉丝感到失望。



▲考验人品的时候到了！



授权方面的软肋始终是"实况玩家"的痛，幸好还可以靠补丁和爱弥补。作为年货体育类游戏，本作虽无大幅进化，但算是有一定的进步。大师联赛新增的季前赛、更衣室演出等细节元素让整体更加完善。希望下一作能强化一球成名模式，另外作为全新模式的多人合作玩法也还需要打磨。



相对于前作，今年《PES》并没有做出太大改变，但 UI 设计以及细节体验方面改善了许多，能令玩家更清晰简便的了解比赛情况，尤其对于我这种并不懂足球只会玩游戏的玩家而言，非常方便。不过令华人玩家惊喜的中文配音本作毫无变化，球员的减少也是《PES》需要解决的当务之急。

VG评论 COMMENTS

Crodes 评《职业进化足球 2018》
画面是有进步，不过物理系统依然存在迷一样的地方。辅助线没了影响不大，本人觉得反而更好射了。总体来说整体内容改动不大（所以也没什么新内容），但手感感觉肉肉的，笨重了些，被新的传奇难度电脑打哭了。

托蒂蒂 评《职业进化足球 2018》
总体感觉和前作很相似，流畅度有所提升，开角球和球门球辅助线没有了不太习惯。

银河战士 萨姆斯归来
メトロイド サムスリターンズ



3DS

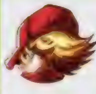
[27]

■Nintendo　■动作冒险
■2017年9月15日　■日版

游戏简介：本作是1992年发售的GB平台的《银河战士 2 萨姆斯归来》的重制版，不仅画面从 2D 转为 3D 大幅进化，还追加了很多人性化的设定，过场动画的 3D 表现也是魄力十足。

•经典再续　•动脑解谜　•硬派核心

优点：·关卡设计精彩 ·谜题有趣 ·设定人性化
缺点：·探索方式不够自由



本作借着原版的架构把游戏完全重做了一遍，不仅实现了从 2D 到 3D 的转化，更是把关卡和系统优化，玩起来更舒服。和原版相比，本作的 3D 建模让关卡地图有所差别，而且还追加了地图搜索的特殊能力，能轻易发现隐藏道路，不会像原版那样因为找不到路而卡关。另外值得一提的是新追加的反击系统，利用反击能瞬杀原本需要多发子弹才能解决的杂兵，和 BOSS 打反击的时候甚至还有反击动画，此时还能连打攻击键给予 BOSS 更多伤害，手感甚好。



▲反击操作的打击感非常棒。



非常有诚意的重制版，3D 画面 +2D 玩法让本作魅力十足，裸眼 3D 显示也很出彩。哪怕你的记忆力惊人，大量的新增要素也能让你感受到这是一个全新的作品。尤其值得一提的是自由射击和反击，让游戏的乐趣大幅上升。完成度提高后解锁的隐藏图片揭示了系列的起源，FANS 必看！



游戏的人物动作细致生动，奔跑起来有种独特的流畅感。在战斗方面，360°射击使得玩家的攻击能打到各个方向的敌人，而近身防反技的加入更是解决了以往被近身就要奔跑拉开距离的弊病，使游戏节奏更稳，推进更爽快。另外值得一提的是，本作的裸眼 3D 效果很赞，推荐打开后进行游戏。

VG评论 COMMENTS

galuodo 评《银河战士 萨姆斯归来》
同志们，你们试过开裸眼 3D 嘛？太爽了，细节特别丰富，贴别是背景层。

做游戏的 lpc 评《银河战士 萨姆斯归来》
很强的动作射击游戏，要素收集特别好玩。可惜的是怪物种类略少，3DS 玩不舒服，按键硬对手和手腕的压力太大了。期待新的萨姐！

冤罪杀机 界外魔之死
Dishonored: Death of the Outsider



PS4/XOne

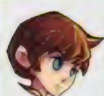
[24]

■Bethesda ■动作冒险
■2017年9月15日 ■中文版

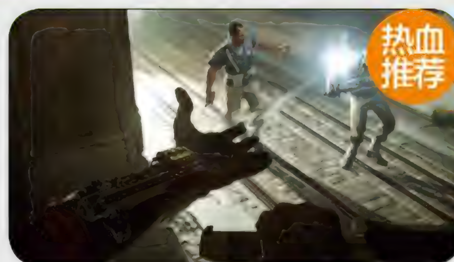
游戏简介：本作是继《冤罪杀机 2》剧情之后的延伸补完之作，玩家将扮演曾在初代 DLC“顿沃之刃”以及 2 代中都有登场过的比莉·勒克（即梅根·福斯特），与自己曾经背叛过的导师多德联手，向如神明般存在的界外魔发起挑战，誓要将其彻底抹杀！

·暴力表现 ·探索潜入

优点：·依旧优秀的关卡设计 ·新颖的能力
缺点：·流程略短 ·场景重复利用



本作充其量为 2 代 DLC 的水准，**新关卡屈指可数且缺乏原作中那种让人惊艳的设计感，更不用说直接从本篇中改动后再重复利用的老场景。**由于合约任务的引入，以及控制角色立场的转变，玩家只需追求不被发现即可在杀与不杀之间任意游走，也因此使得比莉的新能力及新装备有了更自由的发挥空间。NPC 的 AI 相较于之前似乎有所调整，为玩家的推进过程增添了更多的不确定性，但就实际体验而言只是徒增了反复存读档的次数。本作结局的发展则让人无比期待系列新作早日到来！



▲比莉·勒克的新装备和新能力会让老玩家们感到新意。



尽管售价相对于内容来说有点偏贵，但能够在《冤罪杀机 2》发售不到一年后就再玩到一款系列新作还是挺令人高兴的事情。更何况游戏本身还加入了一些新的设计元素，例如如同灵魂出窍的前瞻和伪装成他人的盗貌，如果系列真的还能推出第三部正统续作，希望还能玩到这些元素。



本作因为玩家操纵的对象变化，感觉也变得更黑暗了一点，比莉的能力也更具攻击性，对于崇尚不杀人通关的玩家来说，想要按自己的习惯攻关可能反而会有点不适应。游戏增加的新道具钩子雷和高压手榴弹都颇有意思，提供了一些新的制敌手段，不过场景重复利用度太高是个缺点。

VG评论 COMMENTS

绝萨 评《冤罪杀机 界外魔之死》
通关了，还是《冤罪杀机》熟悉的味道，正在二周目，享受另一种剧情和结局。据说下一部要换背景换主角，所以界外魔必须“死”！

绝萨 评《冤罪杀机 界外魔之死》
二周目通关后降低了我的评分 原因是就算没杀一个人通关 结局依然没有其他新的内容（不分高低混乱度），这一点比第二代差太多了。这也大大降低了可玩性。

漫威英雄对Capcom 无限
Marvel vs. Capcom: Infinite



PS4/XOne

[21]

■Capcom ■格斗
■2017年9月19日 ■中文版

游戏简介：本作是 Capcom“《VS》系列”最新作，来自 Capcom 和漫威两大品牌旗下的英雄人物集结起来，为击败全宇宙的共同敌人而并肩作战。游戏与漫威宇宙的最新电影紧密联动，加入了《复仇者联盟 3》中的无限宝石，并衍生出各种复杂的战术。

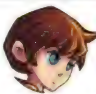
·fans向 ·竞技对战

优点：·集结众多人气角色 ·剧情模式历代最高 ·丰富战术有待开发
缺点：·可使用角色太少 ·2 对 2 的战斗不[illegible]



本作可使用的角色数量创下新低，且其中大部分是老角色，同时游戏刚发售就有 6 个 DLC 角色整装待发。老角色中除极少数外变化都不大，新角色的招式和演出不够精彩，大部分角色都加入了莫名其妙的飞行状态。**剧情模式是历代最强，一改过去分角色制作结局的做法，将所有角色的故事交织在一起。**由于游戏刚推出，目前还很难对平衡性、对战度方面盖棺定论。但新增的无限宝石系统强弱分明，有些明显是为了 6 颗无限宝石而硬凑上来的。从 3v3 改为 2v2 也是令人不满的一大原因。


▲玩家能在游戏中操作之后会上映的电影《复仇者联盟3》中的大反派灭霸。



首发参战阵容少得可怜，新角色更是寥寥无几。对于一款跨世代的续作而言，老角色招式重复情况明显，新角色动作则缺乏新意。不论是为了平衡宝石系统而削减的 2v2 对战，还是全新的画面风格都有失系列特色。教学模式相较于当下同类作品也有所欠缺。对于新老玩家来说都是一款缺乏诚意之作！

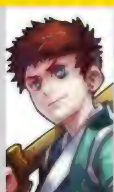


本作去掉了花样繁多的援护攻击，对战形式也从 3v3 改为 2v2，同时角色数量大幅减少。相对的增加了 6 种无限宝石，用以配合使出各种技巧。剧情模式的过场不再是静止图片，而是动画演出，且达到了同类游戏的顶级水平，令老玩家极为满意。然而看到一些 DLC 角色早早出现在剧情模式中，还是让人不爽。

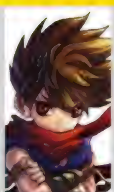
VG评论 COMMENTS

originhuman 评《漫威英雄对 Capcom 无限》
漫威和卡普空的调性还真有几分相合。

w 大麦茶 w 评《漫威英雄对 Capcom 无限》
虽然人物模型有的有点丑，不过画面还不错，看着这么多自己喜欢的 Capcom 角色还是非常开心的。连段难度比以前低，几乎充满了取消，没什么目押可言，手速快就行。整体非常爽快。



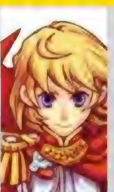
北山杉
喜欢“球”类游戏的玩家。



苍穹
4 代开始接触《WE》，时隔多年重新回归的断档老玩家。



六等星
忽然想起来还会玩体育游戏的玩家。



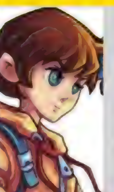
纱迦
从《MVC2》开始成为系列死忠的格斗玩家。



昴星团
目前正追求《银河战士 萨姆斯归来》100% 收集的玩家。



稀饭
一年不玩潜行游戏就会死的躲猫猫玩家。



梦叶
潜行类作品广泛爱好者，热衷于“清版”完成任务。



三日月
第一次在一年内同时玩两款篮球游戏的篮球爱好者。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分 的游戏为“**热血推荐**”

NBA LIVE 18

NBA LIVE 18



PS4/XOne

[21]

■EA ■体育
■2017年9月15日 ■美版

游戏简介：系列缺席两年后回归的第一作，无论是画面还是球员动作都有不小的改善。球员生涯模式的“The One”是本作最大的亮点，类似于技能树的球员成长系统玩起来非常有趣，剧情也明显比竞争对手的来得有趣。首次加入游戏的WNBA也让本作增添了一些卖点。

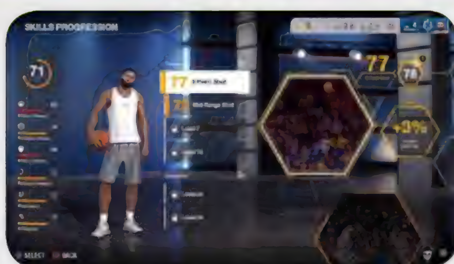
·竞技对战 ·经典再续

优点：·操作易上手 ·“The One”模式出彩 ·首次加入WNBA球队

缺点：·球员动作僵硬 ·游戏模式过少 ·欠缺真实性



和前作相比，本作的改进相当明显：更优秀的画面、改善过的人物动作、相比之前数量更多的游戏模式。操作相比其他同类游戏更易上手，但同时也缺乏深度和真实性；人物动作虽然有改善，但依然略显僵硬。游戏模式相比前作数量更多，可供研究的部分却不多。**加入类似于角色扮演游戏成长系统的球员生涯模式“The One”是本作的亮点之一**，剧情虽然不及同家其他体育类游戏，诸如“《FIFA》系列”，但依然可圈可点，成长系统也相当有趣。



▲“The One”中类似于角色扮演游戏的成长系统颇有新意。



本作保留了系列的一些优点，画面不错而且容易上手。虽然在动作细节和游戏内容上欠缺打磨，但已经足够让系列老玩家眼前一亮，游戏本身也表现出了足够的潜力。虽然和竞争对手《NBA 2K18》相比，本作还有一段很长的路要走，但对于一个缺席了两年的系列来说，这一次回归绝对能算是及格。



作为标志着“《NBA Live》系列”的强势回归之作，本作在各方面都有很大的革新。尤其是比赛方面，持球突破依然保持了系列良好的节奏，同时丰富了各个技战术动作的可操作性，投篮手感也到达了一个新的高度，但缺点是动作的衔接依然比较生硬，进攻不够流畅。

NBA 2K18

NBA 2K18



NS/PS4/XOne

[23]

■2K Games ■体育
■2017年9月19日 ■中文版

游戏简介：《NBA 2K18》是著名篮球游戏系列“《NBA 2K》系列”的最新作，玩家将能率领一支球队在NBA的赛场上和众多球星们同台竞技。本作在生涯模式引入了沙箱玩法，让玩家能够在篮球的世界里更加自由地探索与成长。

·多人联机 ·竞技对战

优点：·真实细腻的动作 ·自由的沙箱玩法 ·原汁原味的球馆

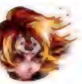
缺点：·投篮条形同虚设 ·NS版BUG较多 ·跑战术限制太多



本作对比赛的节奏和球员动作的革新力度较大，削弱了前作略显BUG的背身后仰跳投和挡拆后无脑突破，加强了球员无球跑动和空位投篮的能力，但随之带来的便是玩家可选择的可靠进攻手段几乎没有，挡拆的削弱让玩家在执行战术跑位受到了严重影响，投篮的改动也让玩家在初上手时呈现出“迷之命中率”。**生涯模式引入的沙箱玩法进一步拓展了玩家在比赛之外的生活，创意十足，网络问题也有改善。**总的来说虽然BUG较多，但仍然是目前最好玩的篮球游戏。



▲全面革新后的生涯模式看起来更像是一个篮球社区了。



游戏的整体引擎与前作相比完善了许多，厂商不断从之前作品中的吸取经验使得本作在竞技乐趣上更上一层楼。生涯模式首次引入了沙箱类的玩法代入感更强。梦幻球队引入工资帽设定增强了平衡性。总之这是系列近几年的一款集大成之作。不过游戏的画面略有缩水，此外还需要有更多新的突破。



本作的游戏系统有了大幅度的变化，进攻的难度上升了不少，无论是新老玩家都需要时间适应。全新的物理引擎效果并不算理想，带球突破时经常会遭遇空气墙这种让人无语的状况。辉煌生涯和其他模式整合在一起的想法不错，但邻里系统略显鸡肋，可供玩家互动的要素并不多。



在经历了换封面的事件之后，今年的《NBA 2K18》终于与大家见面了。本作不仅增加了更多的传奇球队，还新增了MyGM模式，玩家在该模式中可以扮演球队的总经理。到目前为止，共有41名玩家在游戏时光网站对本作进行了评分，平均分为7.5。

VG评游戏

羊舌试赐
的确是大作，但是生涯模式必须上网才能玩太坑了，NS版就是为了携带方便，在外无法联网就没乐趣了，而且还老是死机。

限量版小猪
NS版的本作能走到那里玩到哪里，和其他两大平台完全同步的内容，很好但又不够好，如果能以60帧运行更好。

来谷梧桉 9720_wx
NS版问题太多了。各种卡顿我都不说了，死机我也认了。载入卡住反复读取还每次问题都不一样。故事模式玩了一半，锁屏一会儿再玩，又自动断网退出了。再进去比赛就自动输了。各种不匹配，不知道开发人员自己玩过没有。

松涛
一般吧 比预期差一点 关键是体育游戏30帧 NS版）没法玩。

VGTIME 用户_98139
非常不错，近几年最好的了，除了阵容里人物的照片没有更新。

麻仓的耳机
不氪金简直没法玩…

奶香馒头
虽然是《NBA 2K17》的DLC版，但不妨碍它依旧是目前最好的篮球游戏。

文 华尔兹 美编 NINA

NBA 2K18

攻略透解 GUIDE THROUGH

自从《NBA 2K15》后每年这个系列新作一出，似乎都会饱受争议。本作也不例外，不少玩家认为 2K 这是缝缝补补又一年。其实仔细打过几场后不难发现，游戏改进的地方其实是非常多的。《NBA 2K18》在竞技的层面上不断完善，推翻了一切不平衡的设定。而今年重头戏则是辉煌生涯模式中首次引入了沙箱的概念，让娱乐性和代入感更强。另外一大耐玩模式梦幻球队则加入了更佳平衡的工资帽设定，越来越好玩。此外本作还推出了 Nintendo Switch 版本，PS4 也有了国行版，算是比较有纪念意义的一作。

对应版本：1.03

基础操作

进攻操作

PS4/XOne按键	作用
左摇杆/左摇杆	移动球员
右摇杆/右摇杆	运球
十字键↑/十字键↑	显示球员数据
十字键←/十字键←	进攻策略
十字键→/十字键→	重点强调
十字键↓/十字键↓	更换替补
L2/LT	背身进攻
L1/LB	选择球员战术，按住为呼叫挡拆
R2/RT	冲刺
R1/RB	指定传球
△/Y	高传球
○/B	击地传球
×/A	传球
□/X	投篮
触控板/MENU	热区显示
OPTIONS/VIEW	菜单暂停

防守操作

PS4/XOne按键	作用
左摇杆/左摇杆	移动球员
右摇杆/右摇杆	举手/施压/对抗
十字键↑/十字键↑	显示球员数据
十字键←/十字键←	防守策略
十字键→/十字键→	重点强调
十字键↓/十字键↓	更换替补
L1/LB	包夹防守
R1/RB	切换控制球员
R2/RT	冲刺
L2/LT	锁定防守
△/Y	阻攻/篮板球
○/B	制造撞人犯规，连按两下为假摔
×/A	更换防守球员
□/X	抢断
触控板/MENU	蓄意犯规
OPTIONS/VIEW	菜单暂停

NS PS4 XOne

NBA 2K18		2K Games
NBA 2K18		体育 中文版
2017年9月19日	本地1～4人，在线2～10人	无对应周边
售价为 PS4/XOne：468港币，NS：9622日元		

进攻与防守技巧

投篮操作

作用	操作
跳投	任何方向按住右摇杆或者按住□/X
擦板投篮	朝篮筐方向按住右摇杆
后跨跳投	朝篮筐反方向按住右摇杆
转身投篮	按住R2/RT同时双击□/X
普通上篮	运球接近篮筐时，按住右摇杆朝篮筐、左、右方向，向哪边则决定出手
反手上篮	运球到底线时按住右摇杆推底线方向
跑投/抛投	运球接近篮筐时按住右摇杆推篮筐反方向
欧洲步上篮	运球时按住右摇杆推篮筐反方向，之后往左/右推
摇篮上篮	向篮筐反方向推右摇杆（运球时）
灌篮	朝向篮筐运球时按R2/RT+按住右摇杆，左右决定扣篮左右手空中换手
补篮	进攻篮板时，按下□/X
投篮假动作	投篮动作出现后快速放开
跨步穿越	做出投篮假动作，在结束前再次向任意方向按住右摇杆
跳步预备动作	运球时按□/X，向运球方向一侧推左摇杆

运球操作

作用	操作
标准节奏运球	向篮筐方向推右摇杆并迅速放开
内切后外带	按住R2/RT右摇杆推向篮筐方向
假碎步步法	R2/RT+朝篮筐方向轻推右摇杆
撤步过人	朝持球手方向轻推右摇杆
大幅撤步过人	原地运球时R2+朝持球手轻推右摇杆
交叉运球	朝非持球手推右摇杆
胯下换手运球	在非持球手方向推摇杆
交叉运球（过人）	原地运球时R2+朝非持球手轻推右摇杆
背后交叉运球	右摇杆推篮筐反方向
向后跨步	R2/RT+朝篮筐方向轻推右摇杆
转身	从持球手方向转动右摇杆绕过球员的背后，然后快速回到中央
半转身	从惯用手朝篮筐方向将右摇杆转1/4圈，然后快速回到中央
三重威胁刺探步	持球未运球时朝左、右，或向前轻推右摇杆
三重威胁向后跨步	持球未运球时R2/RT+朝篮筐反方向轻推右摇杆
三重威胁转身突破	持球未运球时向其中一个方向旋转右摇杆

背身操作

作用	操作
进入/离开背篮姿势	按住L2/LT
背身支撑脚	按住L2/LT左摇杆推任何方向
切入禁区	按住L2/LT，按住R2/RT+左摇杆朝向罚球区
切入底线	按住L2/LT，按住R2/RT+左摇杆朝向底线
背转身脚步	按住L2/LT向篮筐左右方向推左摇杆并轻按□/X
转身切入	按住L2/LT顺着球员肩膀外侧转右摇杆
背身勾手	推动左摇杆的同时，朝篮筐左右推右摇杆
背身上下假动作	右摇杆做假投动作，在动作结束前再推住右摇杆



运球投篮技巧

运球在系列中的地位逐步提升，一个好后卫使用运球过人是再常见不过的技巧。那么本作中究竟有哪些实用的运球连招呢？

首先推荐在持球时，先不运球做三威胁，之后用右摇杆转圈做转身动作可以直接摆脱对手，进入内线后还可以按住加速同时左摇杆向篮筐反方向拨并按两下□ /X 键来转身上篮。这样就可以形成两次转身动作切入。第一次转身摆脱眼前对手，第二次转身则对付内线球员，这招很容易打成二加一，或者造犯规。

另外一个技巧为体前节奏运球后使用撤步过人突入，这招的使用方法为先按右摇杆向前做交叉运球节奏变相，之后按住 R2/RT 右摇杆向外侧拨做一个节奏快慢变化后的突进，这招加速后防守者根本没法跟上，突入后直接可以暴扣或者上篮。是非常实用的过人技巧。实用爆发力强的后卫或者小前搭配挡拆战术会有不错的效果。



防守设定

我们知道游戏中场上是 5 名球员防守，玩家只能单独操作，其余交给电脑防守，操作者往往无法同时兼顾 5 人的防守动作，而 AI 则经常会犯一些错误让它们操作的球员成为防守漏洞，比如在挡拆后的换防或者两翼球员的防守上经常出现空档，让人头疼不已。尤其在网战的时候，很容易被对方针对 AI 的弱点打成筛子，这里教大家如何通过防守设置让防守者时刻紧贴着对方球员，从而让球队的防守密不透风。

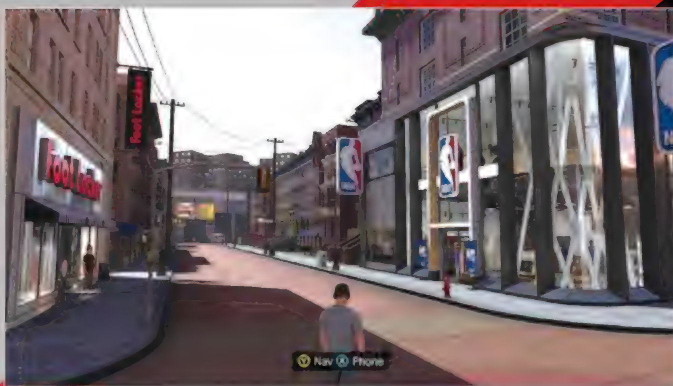
首先我们先去将选项中的教练设定里的自适应执教引擎关掉，这样确保我们设置的战术不会被干扰。

经常打电脑的玩家一定知道，AI 防守挡拆和两翼补位能力一泡污，网战经常看着对手挡拆后杀进去干着急。所以在比赛进入后的设定时，我们要确保比赛计划中防守设定所有选项都不能是默认的自动选项。

首先是夸大施压，我们将所有人都改成否。重要的切入协防规则，我们选择协助但不换防，掩护帮助规则也选择同样的，这样可以用最合理的方式防挡拆切入，并且不会吸引别的防守者过来导致外线放空。切换规则我们选择切换所有。无球掩护这里如果选换防的话就会有类似德拉维多瓦防守库里的那种防守，普通防守球员建议选后绕。

保持联系选择否。持球掩护（中锋）选择前绕。障碍中锋中最好的选项是接球延误，这个可以保证在挡拆切入中在对手分球后第一时间封锁被传球的人。延误则是针对防守挡拆中的切入者，这里建议选择强硬。无球施压选择中等，方便断球造快攻，这个选项最好是根据球员来，对付接球就扔的投手建议还是以紧逼为主。压迫方向选择底线。欲轮换选择否。背身选择高位3/4，加强油漆区保护。

以上这些设定完成后你就会发现防守在游戏中是比较轻松的事情，之后搭配战术防守和重点强调就能更好地针对比赛来防守。注意这个比赛计划中的选项无法保存，玩家每次进入比赛的时候都要设置一次。这也是为什么每次网战开始后，不少玩家都要设置半天的缘故。



辉煌生涯

《NBA 2K18》的生涯模式最大的改变是将以往的单纯选择项目改成了类似沙箱的玩法，比赛外的内容变得更加真实，真正可以在城镇中移动到自己想去的地方，代入感史上最强。目前游戏可以到达的地方包括公园（与其他玩家一起打比赛）、训练馆（针对徽章升级）、健身房（增加个别数值与综合能力）、footlocker（买鞋）、发廊（换更多发型）等。在能力达到90的时候还可以选择骑自行车加快移动速度。

刚开始可能好多人找不到加数值的方法，其实只要打开菜单选择ROAD TO 99就可以用VC币加能力了，上方可以选择打比赛，下面则是徽章相关内容。此外还包括编辑球员的实验室以及设定相关选项。

设施中球队练习场主要以提升技能徽章为主，玩家可以选择自己想练习的徽章来单独达成练习目的。完成徽章升级的训练很多，包括一对一等练习，根据完成的程度给玩家不同的经验，三星给得最多。即便如此，练习给的点数实在寥寥无几，与平时比赛中获得的数量没法比。而健身房则是一些迷你游戏，根据完成情况可以提升玩家一些技巧，并且升级上限能力。



强力模板基础造人

造人其实是生涯模式比较讲究的一块，尤其到了最近几作，基础的生成与往后的成型球员能力密不可分。玩家打造出超强球员后期主要是挑战公园等网战模式，这些模式中高手云集，后期满场99能力的也不少见，那么能力一样的情况下，为什么有的球员就比其他人的好用呢，这其实就体现在基础捏人的优势上。生涯模式中每个人的能力实际上是有上限的，身高体重手长等虽然会对数值有所影响，尽管本作已经做到了职业方向尽可能平衡，但针对性的优势还是有的。最重要的是基础职业不同，部分徽章可以升级的上限也不同。所以捏人第一步是相当重要的，如果一开始人物基础条件不好，那可能之前花的时间或者充的VC币全部打了水漂可就后悔死了。这里推荐玩家一些捏人技巧，让球员有可持续发展性。

首先就是职业位置选择，如果玩家以防守为主，那么建议选择模版中主要职业为防守者，副职业为篮板手，这个职业上限防守数值都非常高。身高选择6尺10，臂展最长，体重260，肩宽最大。这个数值的防守者已经可以直接停止对方的任何冲刺，有超强的推挤对抗能力。徽章推荐紫色“好斗者”。

进攻为主的后卫主技能持球终结，副技能推荐选择传接球这个职业，这么搭配可以有两个非常好用的紫色徽章——“单人快攻”和“特技演员”其他三个金技能也很好用，包括“强力终结者”、“隔扣达人”、“脚踝终结者”。

投篮为主的职业，虽然选择主副职业两个都是三分投手可以拿到3个投篮相关的紫色技能徽章，不过考虑到其速度过慢，还是主职业三分副职业投篮空间制造者好点，准度和速度都够。身高7尺3有足够的速度推进，臂展91左右，在不影响出手的情况下最长。

综合能力比较好的是主职业投篮空间制造者副职业持球终结，这个能杀内线攻还能投，有不错的速队推进，公园遇到这种球员最难防守。

还有一种不错的搭配适合篮下进攻，推荐主职业背身进攻，副技能投篮空间制造者。这种搭配使用背打攻击力极强，关键还不容易丢球。三个紫色徽章都是背身实用技能。关键还有空位投篮的能力。这里如果是以创造空间投篮为主的玩家建议主副职业都选投篮制造者，就为了4个BUG般的徽章：中距离神射手、坚韧得分手、高难度投篮王、沉底部大师。高度选6尺5，难被盖，能抢板且对速度运球等数值影响小。臂展在80左右，体重在190，这样方便移动投篮制造空间，毕竟不隔扣别人，体重不是很重要。

初期升级与打法建议

模式开始玩家能力值很低，想在球场上生存记得将比赛时间改成10分钟左右，这样可以在有限的上场时间中好好发挥。本作中难度与获得的VC加成不再挂钩，所以选择普通难度就好（没有新秀难度）。由于玩家扮演的角色不再参加选秀，从一开始就可以选择自己喜欢的球队来打，再也不用故意摆烂啦！但在此之前先想好自己想打的位置，比如你打控球后卫，那你要去勇士挤掉库里就比较困难。

等到可以在大地图中移动后建议先去几次训练馆，队内训练推荐先去练罚球的徽章，这样会避免过多的扣评价。



前期的比赛中，具体在场上的得分战术就以打挡拆为主，按住L1/LB来呼叫挡拆，之后做一个体前

变向运球，利用挡拆顺下，同时挡拆的球员也会内切，可以根据对手是否有协防来考虑是否分球。用这招在该模式下刷分或者刷助攻非常简单，注意减少失误不要粘球，不行就先升级控球方面技巧，让自己不失误的主要的。防守方面一般扣分比较厉害，本作中加强了投手跑位掩护，玩家如果使用后卫，那可能经常被对手掩护挡拆，从而防守的人有空位投进，导致评分减少。为了避免这种情况一是要求玩家随时紧贴对手跑位，二则是绕挡拆也是必不可少的技巧，实在不行就按住 L1/LB 让队友补防一下。其实最好的办法还是你防守的人一拿球就呼叫双人包夹，这样对手分给队友防守的球员投进球也不会扣你的评价，成功的包夹还能断球形成快攻，加快对手的出球速度，可以说是非常实用的。按照上面的方法打，由于有时间加成，玩家发挥的机会多，很快就能迈入首发的阵容。到了首发后就可以有针对性的升级徽章锻炼能力。记得第一年一定要以高得分为主，这关系到自己能否拿到最佳新秀的奖杯 / 成就，机会只有一次。

如何打造一名超强投手

由于本作空位投篮的命中率很高，合理运用一些技巧可以让自己的球员成为超级得分手，下面就将技巧传授给大家。

首先我们需要在球员动作上做一些文章，在导航里选择自创球员实验室，在里面的配备动画中选择运球动作。里面的运球急停晃人选择第一个动作（普通 1），这个动作可以取代前作 BUG 般的后撤步投篮，装备这个动作后只要在三分线附近使用，AI 防守会惯性滞后，扔三分都是空位。

第二步我们需要自创一个投篮动作，这个动作大概能让玩家在空位三分的情况下有 60% 以上的命中率！首先我们选择投篮基础为跳投 32 号，其次将一出手点选择成“amateur2（业余 2）”，将出手点 2 选择成“出手 1”，这个投篮动作出手极快，稍微适应一下就可以多次实现绿色完美出手。

有了以上条件，再去习得投篮相关徽章，一名无敌的投手就此诞生！



徽章

徽章的作用甚至比能力还要重要，游戏中一些能力比较低的球员因为有一些超强技能搭配而变得生猛无比。由于《NBA 2K17》中有些徽章能力实在逆天，本作修改或取消了一些过强的徽章，包括“神射手”变成了“中距离神射手”。《NBA 2K18》中玩家生涯模式获得徽章的方法更加直观，每次在比赛中完成相关动作后，解锁徽章的进度就会增加，所以提升徽章等级就是要求玩家在游戏中完成指定动作。到了本作中收集徽章会比较有乐趣。此外在队内训练中可以针对性的对某项徽章进行升级，不过效果比较鸡肋。想快速升级徽章其实是有一些办法可以刷的，具体为：

如何刷高难度投篮

这个徽章与移动投篮有关，还是非常实用的。但是这招对投篮要求比较高，胡乱扔的话效率低，很难进球。刷这个徽章首先要有一定的投篮能力，其次建议选择上文中推荐的投篮动作，这样可以增加绿色出手几率。

刷这招重点推荐转身后投篮的动作，使用方法为按住加速键同时左摇杆往篮筐反方向拨，再按两次投篮键出手。这招发动后 AI 防守会习惯性滞后，等于几乎防不住，玩家只要掌握这招的投篮节奏就能经常扔进。但是这招如果投篮数值不高或者按不出绿手并不是特别容易进，所以这里建议玩家在发动的时候先挤进内线，然后再往外转身投篮。这样在离篮筐不是特别远的情况下还是比较容易完美出手的。此外这个转身用来杀内线也是比较好用的进攻技巧，多半可以吸引对手犯规或者造成 2 加 1。

除此之外玩家可以选择在顶弧接球后三威胁后转右摇杆做一个转身切入，再转身完成投篮。这样可以同时刷脚踝终结者和高难度投篮两个技能。

如何刷隔扣徽章

隔扣技能在游戏中是非常强力的徽章，升级到最终阶段后在公园加速起来基本都是隔扣。接下来就教大家如何快速升级这个技能。首先隔扣对玩家的扣篮能力值和速度有一定要求，速度主要是快攻可以甩开防守人。而扣篮能力除了扣篮数值要高以外，最好在初期建模的时候把体重稍微增加一点，这对隔扣能力是有加成的。

具体操作方面，升级隔扣徽章是要在有对抗的条件下完成扣篮才算数。玩家所有扣篮都要和对方发生接触，有时候快攻的时候可以稍微等对方球员站在篮下落位完毕后再上去扣。平时防守时以包夹对方为主，一有机会就发动快攻隔扣回防的球员。

在阵地进攻时还有个方法能让快攻更容易完成，那就是在战术中选择 ISO 拉开单打，这样 PRO 难度下体前运球后一个加速或者背身后转身切入就能把眼前的人过掉，之后就等着隔扣篮下补篮的人吧。推荐先背身，选择拉开单打后加速进去多半是隔扣。

如何刷强力终结者和十美分

强力终结者徽章的重点是对抗后上篮，与隔扣基本类似，我们可以用一些小技巧来刷这个徽章。具体方法还是打挡拆，在掩护就位后做一个体前变向，之后顺下的时候故意往防守队员的方向靠，往往是往外侧一点加速来故意找对抗，这样就能达成对抗上篮的条件。如果过程中被拦住了就拉回去重新组织一次。这招如果利用挡拆的过程中将球喂给顺下的球员就能刷十美分徽章。

如何接球投篮与无限射程

有了这两个技能徽章就能基本保证是个相当可怕的射手了。那么究竟要如何快速刷出这两个徽章？首先我们肯定要保证有一定的三分能力值，数值越高越容易完成，考虑到射手型玩家基本都把点数用在三分上了，这点基本可以保障。



在前作《NBA 2K17》里配合 speedboost 后撤步来扔三分是必不可少的射手技能，到了《NBA 2K18》里后撤步 speedboost 这个有点 BUG 的技巧被取消了。不过没关系，我们有

其他招式可以代替，那就是如何打造超级投手部分提到的急停晃人动作。以下内容强烈建议使用上文提到的能有 60% 以上命中率的超快投篮动作。

实战中我们只要运球到弧顶附近，故意进去一步后使用运球急停晃人动作就会后撤步，AI 防守对这招会有很长时间的延误反应，这一动作后撤完都是空位出手三分。适应这两个动作的衔接后从此投三分不要太容易，一场下来 60 个三分差不多能中 40 个。除了运球急停晃人这个动作外，玩家还可以选择按住加速键右摇杆往持球方向拨的 HESI ESCAPE 动作来完成空位投篮，这招撤步会更大，距离顶弧距离很远，用来练无限射程再合适不过了。



梦幻球队

这次的梦幻球队依然是大坑，该模式基本和去年差不多，玩家通过抽卡或者跟其他玩家交易来组成自己的球队。不过由于加入了工资帽的设定，使得该模式比以往更加人性化，避免了以往网战球队每个球员都是超级 BUG 的情况，让该模式的可玩性明显高出不少。

初期球员能力都被“故意”压很低，就为了后期出新卡骗钱。这个模式后劲很强，初期建议可以先把获得的点数攒着，当然这是指不氪金的玩法，如果是土豪请无视。

工资帽

新增的工资帽概念引入让玩家不能像往常一样组十几个钻石球员组成的队伍，要如何分配是有些讲究的。截止游戏目前工资帽上限是 1775，铜卡占 50，银卡占 75，金卡占 100，绿宝石占 150，蓝宝石 200，之后游戏还会推出钻石等卡片无疑会占更多的工资空间。以目前的情况这样比较好的搭配就是两个红宝石、两个蓝宝石、3 个绿宝石、2 个金、1 个银、3 个铜。或者 5 个蓝宝石、3 个绿宝石、1 个金、1 个银、3 个铜。

挑战

这次的挑战模式除了热身挑战和每周挑战外还新增了日程挑战，不过日程挑战大多奖励一些合同套装，意义不大。周挑战会时刻更新，每打完一个系列会获得挑战代币，收集 5 个以后可以获得很厉害的球员卡片，目前可以获得的是蓝宝石 DEE BROWN，周挑战后面几场还是有点难度的，建议认真应战。

超霸赛

超霸赛就是梦幻球队的网战模式，也是建议玩家后期来挑战的内容，网上云集了各类高手，如果卡不够好，很难取得胜利。建议先完成称霸赛模式再考虑来挑战。

卡包和季后赛模式

这个模式其实和以往的战帖类似，不过改成全场 5 打 5，也不能选择自己的卡，整个队伍的卡片都是随机生成的，玩家可以选择随机两张卡的获得。最后组成队伍与网上其他随机组队的玩家对战。比较考验运气，也比较考验玩家对球员的熟悉度。

称霸赛模式

这次的称霸赛模式的大变化是增加了难度的变化，越往后不仅对方球队会越来越强，难度也会明显增加。玩家每战胜一个队伍，就能获得三个卡包，其中包括球员卡包，玩家可以从中抽出该队其中一位球员作为队内补强。不过获得卡包还有一个条件，需要获得三星评价。打完这个模式可以说是玩家的建队基础。这里建议玩家有完成争霸模式后尽量不乱抽卡，剩下点数，具体原因见后面市场相关内容。

三星评价获得指南

想拿三星评价，除了队伍中球员能力要强外，还需要一定的技巧来拿到高评分。从赛后评价就能看出，增加评价的方式有助攻、投篮、快攻和背身进攻等。要拿高评价，最好的办法就是多抢断、助攻、快攻、投篮。此外赛后还有一项比较重要的得分指标就是罚球，不过这个罚球一定要超过 10 次才算数，全部命中可以拿到额外 100 分。所以在比赛中一定要想办法先罚他十个球。三分命中也是同样的道理，玩家最少要扔 5 个三分。不过这次的称霸赛要的分数并不高，最后一场也就 600 分就征服成功。下面谈谈具体打法。

首先对自己的球员要有些了解，场上按方向键上可以查看一些基础信息，评价分反馈也会体现。接着最好按照上文的内容设置防守方式，这样可以避免无谓的防守失位，同时抢断次数会增加不少。

拿高评分最好的办法就是抢断后打转换，这样有最多的分数加成。所以在防守时我们全部选择包夹对方球员，这样有两个好处，一是可能包夹形成断球，从而转换进攻。二是通过包夹让对手快速出球，不要粘球，这样玩家可以有更多的进攻机会来赚分。当然，这样有可能



会被对方经常扔进空位三分，不过没关系，咱们可以在进攻上补回来。

在阵地进攻的时候，对付电脑AI最好的办法就是打挡拆，按住L1/LB来呼叫挡拆，等落位后顺下，同时挡拆球员内切，在这时可以选择直接突破上篮，如果有对方球员回收协防就分给顺下的球员完成内切。如果对方迅速收缩内线就立刻外传球到两翼三分。这招基本屡试不爽，推荐以分球为主，可以刷助攻的分数。后期难度提高AI会针对玩家的战术收缩防守来阻挡挡拆（不得不说这次电脑防挡拆比之前好多了）。这时候就要多往外线分球，保证两侧的投手三分要稳，本作空位三分命中率不低，一旦扔进几个三分电脑就敢再胡乱收缩不防，玩家又能稳稳杀内线了。

此外个别球员比如安东尼、阿尔德里奇等有非常强的背身技巧，不但命中率高，刷分非常快。此外还有AI防守基本无解的外转身投篮（按住加速键左摇杆向篮筐反方向拨同时按两下投篮键），灵活利用这些方法可以让比赛变得更简单，当然前提还是球队里有足够多好的球员。





灵活利用市场交易

这次的市场要完成白银目标才能开放，达成目标的条件分别是：在称霸赛中击败一支球队获得3星卡包、用虚拟货币或梦幻球队货币买一个联盟卡包、获得一枚挑战代币、赢得一场日程挑战模式比赛、完成一场日程挑战模式比赛。其中获得一枚挑战代币需要完成5个周挑战才行。

抽卡方面，由于每段时间游戏都会更新新的卡包，建议玩家多打听一下出好卡的机会，如果很多人都抽到好卡那说明这个包价值不错，买这种包才会物超所值，否则基本就是扔钱。

市场有个不成文的现象，每次官方一有新卡包出就会有大量玩家为了拿到新的卡片疯狂开包，这样他们开的过程中会低价处理掉很多他们不用或者重复的卡。这时候玩家往往可以用低价买到不少好的球员或者徽章，俗称捡漏。每次等到有强力球员的新卡包一出基本就是可以去市场淘宝的时候了。

便宜好用的球员推荐

由于有了工资帽，那么球员搭配在梦幻球队中显得尤为重要，即便你队中有很多超巨，考虑到工资帽设定，你也无法将太多的超级明星组到一个队伍里。这样就要求玩家必须考虑组成更加合理的队伍，一般情况下队内有两个超巨，替补多搭配黄金或者白银球员是比较妥当的选择，其他都以角色球员来填充。初期在资金不足的情况下，去市场上淘几个便宜好用的球员也很适合开荒。那么哪些球员好用并且在市场上不会出价过高呢？



黄金 CARMELO ANTHONY

黄金版的安东尼和去年的宝石版安东尼差不多，有82的背身能力。梦幻球队模式下用安东尼每颗球背身基本能让AI防守者没办法。这招还能刷评价，市面价格也不贵，简直是初期必备神球员。

黄金 GREG OSTERTAG

这位本身进攻能力一般，但是他的防守能力太好了，有了他在防守就能保障，用他去盯对方任何超巨都放心，还有A+的低位防守能力。

绿宝石 SAM PERKINS

身为大前，有A的篮板能力，三分准，关键是超快的出手速度。还自带接球投篮的徽章。市面价6000左右就能拿下。

绿宝石 ANTHONY MORROW

有A+的三分球能力，市场上6000多就能买到。缺点是防守差点，不过阵地战埋伏在两翼对方根本不敢上来协防。

绿宝石 GORAN DRAGIC

三分比较稳，有组织突破能力，身为绿宝石球员，关键非常便宜，市面价格在3000多，比较超值。

黄金 GEORGE HILL

小快灵，三分中投速度都不错，这个卡出现几率高，可以白菜价从市场拿下他。

白银 JR SMITH

这位有着A-的超强运动能力，还有一定的三分水平，能里能外。可惜防守是软肋。

白银 MCGEE

银卡中的有着A评价的篮板怪，防守能力也不错。不过攻击力偏低，挡拆战术并不是很好用。

白银 EVANS

这个银卡烂大街，不过其各项能力都不错，非常适合初期用来开荒。尤其接近最高的上篮能力，小前锋中不错的速度与控球，还有很好的造犯规能力。简直是超级穷人版詹姆斯。

以上推荐的球员只是抛砖引玉，目前该模式下有什么卡，能力是多少，推荐大家上一个网站http://2kmtcentral.com/，里面有非常全面的卡片内容。游戏会在今后不断推出新的卡片，到时候如果有什么新的强力球员，各位记得上这个网站研究一下。



成就/奖杯

名称	点数/杯种	获得条件
应有尽有	-/白金	赢得《NBA 2K18》的所有奖杯。
找到你了	15点/铜	传出一个远距离长传。
像陀螺一样	15点/铜	用运球动作进行一次转身运球。
进行调整	15点/铜	在比赛中执行一次临场指教的防守调整。
第一步	15点/铜	于在线比赛中赢得一枚召集令。
臻至完美	40点/金	于在线比赛的史上最强级别中赢得10场比赛。
得戒者	15点/铜	于在线比赛中使用较低级别的球队击败等级一球队。
天天有球打	15点/铜	在辉煌生涯模式中成为美职篮先发。
全明星制霸	15点/铜	在辉煌生涯模式中入选美职篮全明星队。
最佳新秀	30点/银	在辉煌生涯中当选最佳新秀。
加强练习	15点/铜	在辉煌生涯中完成一次全队练习。
荣誉徽章	15点/铜	在辉煌生涯中获得一枚徽章。
极限荣誉徽章	15点/铜	在辉煌生涯中将一枚徽章升至名人堂级别。
到达顶峰	30点/银	在辉煌生涯中将你所有的徽章升至满级。
半场检查	15点/铜	在辉煌生涯中的市中心，球场之王或者扣篮对决中进行一场比赛。
你是知道的	15点/铜	在辉煌生涯的2K乐园中答对一道冷知识。
唧唧吱吱	15点/铜	在辉煌生涯纹身商店中获取一个纹身。
洗剪吹	15点/铜	在辉煌生涯中理发店中进行一次理发。
香甜果汁	15点/铜	在果汁摊处获得一份果汁。
你完事了？	15点/铜	在辉煌生涯中使用体育馆里的每一项训练设施。
发现斯伯丁	15点/铜	在辉煌生涯球队训练馆中发现斯伯丁智能设备。
更加努力	30点/银	在辉煌生涯中将你的综合评价升至90。
我来搞定	15点/铜	在辉煌生涯中赢得一次与道格的打赌。
解放混沌	15点/铜	在辉煌生涯中连续两场爆发。
王中之王	30点/银	在辉煌生涯中的球场之王上连胜10场。
全面启动	15点/铜	在NBA 2K18中与你的好友在自创球场中进行一场比赛。
热得发烫	30点/银	在辉煌生涯2K乐园中的迷你篮球游戏中得到50分。
马拉松先生	30点/银	在辉煌生涯中的街上跑26.2英里。
众志成城	15点/铜	加入或创建一支2K职业业余混合赛球队。
开始热身	15点/铜	完成一场2K职业业余混合赛临时球员比赛。
崛起	15点/铜	作为一支职业等级或更高等级的2K职业业余混合赛球队的成员获胜。
谢，不谢	15点/铜	在传奇经理/终极联盟中对一名球员放弃权利。
希望与梦想	15点/铜	在传奇经理/终极联盟中与一名球员签下一份双向合约。
未知选秀	15点/铜	在传奇经理/终极联盟中选择一名会留在海外的新秀。
度量分析	15点/铜	在传奇经理/终极联盟中的分析工具里进行一次数据填充。
召集时间	15点/铜	在传奇经理/终极联盟中签下一名来自佳得乐联赛的球员。
发展时间	15点/铜	在传奇经理/终极联盟中下放一名球员到佳得乐联赛。
只需说不	15点/铜	在梦幻球队中购买一个卡包。
297合1	30点/银	在梦幻球队称霸赛中获得297颗星。
更多工作？	15点/铜	在梦幻球队中完成一项清单目标。
工作完成	90点/金	在梦幻球队中完成所有清单目标。
双倍麻烦	30点/银	在梦幻球队中使用两名来自于组合的球员完成一场比赛。
蓝宝石扫除	15点/银	在梦幻球队超霸模式以一轮蓝宝石或更高的排位完成一轮。
红宝石支配	30点/银	在梦幻球队超霸模式以一轮红宝石或更高的排位完成一赛季。
需要增强	15点/铜	在辉煌生涯中的书报亭购买一份技能增强。
鱼知我心	15点/铜	在自创球场中聆听你的鱼。
有计划先生	15点/铜	在传奇经理中表明你对你球队的意向。
接下来怎样？	30点/银	在传奇经理中为你的球队作出关键的决定。
签名处	15点/铜	在梦幻球队中获得一张签名卡。
之一	15点/铜	在梦幻球队中获得一张限数球员卡。
还没结束	15点/铜	梦幻球队卡包和季后赛中使用一次生命线。





难点成就/奖杯获得方法

需要增强

在生涯模式过程中玩家会收到经纪人的短信说 Main Street News 开业了，之后在自创 T 恤附近找到这个书报摊一样的地方，从此玩家就能购买暂时增强能力的 boots 了。

找到你了

远距离传球的方法为按住传球键，找到要传球人的方向后松开完成长传。建议快攻时，后卫持球在刚过半场的情况下使用。这招比较容易失败，如果你无法完成，可以通过调数值，将传球精确度改成最大。

像陀螺一样

最简单的办法是在 2KU 里选择自由练习，任意球队，开始后持运球直接按两下 L2/LT 就行了。

最佳新秀

这个是可能会错过的成就 / 奖杯，因为每年最佳新秀只有一个。今年的最佳新秀获得还是有点难度的，改时间也没用。玩家只能做到尽可能的提升能力在每场比赛中发挥出色，同时记住不要跳过任一场比赛。赛季过程中记得时刻观察手机里的月度新秀是谁，月度新秀累计越多的人才能拿到最佳新秀。

鱼知我心

生涯模式中保罗乔治会来找你钓鱼，记得在比赛后找他。之后他会主动要求去你那儿，并且把一条可以挂在墙上的鱼给你。这个事件之后，前往书架附近调查那只鱼就能解锁这个成就 / 奖杯。

度量分析

在传奇经理模式中选择考察球员，之后选择分析工具，按 R3/RS 后打造球员库，按位置选择 > 控球后卫 > 每场比赛 > 上赛季 > 篮板 > 正常数据。这样就能生成并取得成就 / 奖杯。

召集时间

选择行政办公室，在自由球员选项中，从自由球员名单中找到名字后面有佳得乐标志的球员，选择与这名球员签约就能解除成就 / 奖杯。

希望与梦想

选择行政办公室，在自由球员选项中，从自由球员名单中找到名字后面有一个 2 标志的，代表该球员有双向合约，与其签约就能解除成就 / 奖杯。如果没找到这种球员还有个办法，如果你的球队阵容名单已满，那么如果与其他有佳得乐标志的佳得乐联赛球员签约系统就会提示你这是个双向合同，你选择签约即可。

发展时间

选择行政办公室，选择阵容名单，找到队伍中的新秀或者板凳球员，选择下放到佳得乐联赛即可，没有三年以上职业经验或是双向合约的球员是无法拒绝你的要求的。



PES2018 PRO EVOLUTION SOCCER

攻略透解 GUIDE THROUGH



FCBARCELONA PREMIUM PARTNER

游戏版本 1.01

预计全成就 / 白金时间 ：50 小时

文 北山杉　美编 咕噜

PS4　PS3　XOne　X360

职业进化足球 2018		Konami	
Pro Evolution Soccer 2018		体育	中文版
2017 年 9 月 12 日	本地 1 ~ 4 人、在线 2 ~ 22 人	无对应周边	
售价为 PS4：398 港币、XOne：403 港币、PS3：270 港币、X360：39.99 美元			

今年的《职业进化足球 2018》相比去年总体提升不大，除了一些画面细节以及球员动作的小修小补之外，对于系列已经成型的战术体系和打法几乎没有做什么改动，并且国内的网络对战质量依然做得不够好。但不管怎么说，味道还是那个的味道，玩家依然能够玩到最纯粹的《职业进化足球》。我们有理由相信，在不远的将来我们会玩到一款真正担得起“进化”的足球游戏。

操作说明

在操作方面，本作和系列前作依然没有太大变化，老玩家可以毫无阻碍地快速上手，新玩家也可以先在训练模式下学些基本操作后再选择低难度进行游戏来熟悉键位，除了默认的“《职业进化足球》系列”经典键位设置以外，玩家还可以选择多种预设的键位组合或者完全自定义键位，满足不同玩家的操作习惯。右边是本作的基础操作列表：



基础操作（进攻篇）

PS4	XOne	PS3	X360	说明
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	盘球移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	技巧动作
□键	X键	□键	X键	射门
×键	A键	×键	A键	地面传球
○键	B键	○键	B键	空中传球/横传球
△键	Y键	△键	Y键	直传球
L1键	LB键	L1键	LB键	切换球员
L2键	LT键	L2键	LT键	手动控制
R1键	RB键	R1键	RB键	加速移动
R2键	RT键	R2键	RT键	特殊控制

基础操作（防守篇）

PS4	XOne	PS3	X360	说明
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	球员移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	切换球员
□键	X键	□键	X键	呼叫队友协防
×键	A键	×键	A键	施压
○键	B键	○键	B键	铲球
△键	Y键	△键	Y键	守门员出击
L1键	LB键	L1键	LB键	切换球员
R1键	RB键	R1键	RB键	加速移动

P.S：不习惯使用摇杆的玩家可以将对应的功能调整至十字键位控制，原有十字键位的功能和左摇杆功能对换。

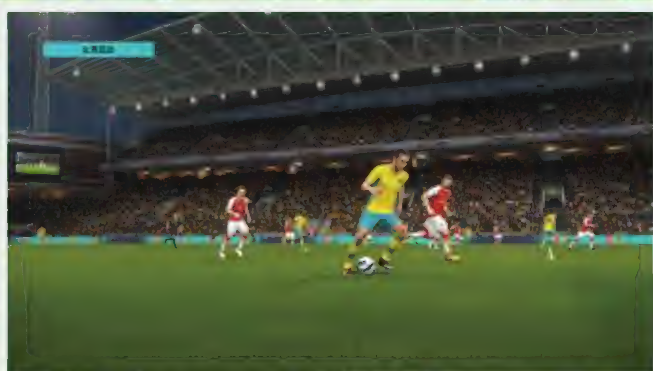
P.S2：本攻略对应PS4操作键位

进阶操作指南

运动战

盘球

键位	动作说明
左摇杆+R2键	紧密控制
左摇杆+R1键	冲刺盘球
左摇杆+R1键X2	急速冲刺
静止时按R2键+右摇杆	敲球
按住R1键松开左摇杆	急停
按住R2键松开左摇杆	急停并随后面向对方球门
L3+R3+L1+L2	假摔



盘球属于足球运动基础操作的一个重要环节，它可以被用来衔接各种技术动作，娴熟的盘球能够让玩家轻松洞穿对手的防线，给对手的防守带来极大的压力。盘球的方式从节奏上由慢到快分为紧密控制、普通盘球、冲刺盘球、急速冲刺4种。通常情况下，普通盘球只需要推左摇杆即可，如果想要快速摆脱对手可以使用冲刺盘球或者急速冲刺，但这两个动作对盘球球员的速度以及左摇杆的操控有一定的要求，从前作开始，玩家在边路进行“无脑”急速冲刺盘球来摆脱防守球员的方法就被大大削弱，玩家在突破时更多地考虑周遭的情况，谨慎稳妥地处理脚下的皮球，尤其是在高难度下，由于对手的逼抢以及协防能力的提升，因此合理使用4种盘球方式不断进行节奏变化来突破对手的防线的方式就非常实用了。



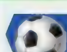
传球



键位	动作说明
一传：X键+L1键 二传：△键	三角短传
R2键+○键	高空传球
L1键+△键	高空直传球
L1+横传	提前传中

作为一个强调团队合作的运动，传球在足球比赛里显得尤为重要，它能让你和你的队员之间互相配合，轻松甩撕开防守队员的封锁，将球送到合适的位置并且创造得分机会。本作的传球在动作以及键位上没有太大的变化，但由于物理引擎的提升，球场草皮的质感更加真实化，因此传球的力道和皮球的运动路线可能和前作稍有差别，玩家可以先在训练模式下练练传球，熟悉了之后再打比赛。

在高难度模式下，本作加强了AI对持球球员，特别是边线持球球员的压迫，因此在比赛中仅仅使用三角短传或者高空直传的套路可能会受到不小的限制，不过将三角短传拆解，让进攻球员进行渗透，再配合跟进队员的高空直传球的套路依然有用。下底传中的套路依然继续被削弱，中路抢点攻门的球员打偏或者没有抢到球的几率大大增加，因此建议玩家多多进行短传渗透，避免盲目起脚以及高空直传，在传中或者高空直传时要更加注意锋线球员的位置，控制好力量，才能打出撕裂防守的好球。另外，由于本次边线的压力大大增加，因此先在中路倒脚，慢慢推进之后再直传或者使用高空传球分边也不失为一个好的选择。



射门



键位	动作说明
R2+□键+左摇杆	控制射门（搓射）
L1+□键	吊射

《职业进化足球2018》的门将延续了前作的提升，玩家在面对已经站好位置的门将时，要想破门得分不是一件很容易的事，因此强调打角度的控制射门（搓射）就显得尤为重要。当玩家进行控制射门时，要注意盘球人员的动作和对方守门员的相对位置，选择恰当的射门时机以惯用脚破门的成功率将会比匆忙出脚要高得多，当然，控制射门的力道和方向也要进行控制，否则射偏、射飞的情况会很常见。

补充一点，“《职业进化足球》系列”的射门老套路在本作依然有用，而且十分高效，即盘球人员杀入禁区后，吸引到守门员的注意后将球分给跟进的其他球员打门，由于此时守门员的重心已经被晃开，只要不是打飞基本上就有大概率可以进球，玩家可以多多尝试。另外，本作加强了远射的威力，进行远射时守门员有大概率会做出“世界级”的扑救动作，虽然破门的成功率不算太高，不过在中路被围追堵截而出不了球时也值得一试。



防守操作



键位	动作说明
按住R2键+×键	追击
按住□键	要求附近队友包夹
方向键 ›x2	制造越位陷阱
○键/×键	铲球

本作的防守操作总体上和前作没有太大的变化，但AI的出球速度被加快了，因此在前作里很好用的铲球在本作里就不太适用了。追击防守以及按X键防守的效果有所提高，当然这些都是1对1的防守策略，本作实际上还是更强调防线的整体性。在高难度的比赛下，玩家的后防线的保持就显得至关重要了，一旦被对手突破或者打身后球，则被进球的几率就会大幅提高，因此盲目地呼唤包夹对持球人进行夹击不但抢到球的几率小，而且还会破坏后防线，让对手有机可乘。鉴于本作对手AI经常打高空直传以

TIPS 虽说进攻就是最好的防守，但面对传奇难度电脑时你最好还是要在后场摆个大巴。

及三角短传打身后球的套路，因此建议玩家在高难度比赛下尽量将后防线往后移，对高空直传球进行控制，来堵截对手的传球路线。采取这样的防守策略在应对不同进攻风格的球队时都能较为稳妥地应对。

一定的动作，方便接球打门的战术，例如让禁区球员在出球时对球的近点方向进行冲刺的动作，或者几个球员聚在一起后在开球后瞬间散开的火车战术等。这些战术在本作中的作用被提升到了一个十分重要的地位，让玩家开出的角球能够更加高效，更具有威胁性。

定位球

任意球



键位	动作说明
触摸板	定位球员设定
L1	位置移动
R1	确定传球方向和轨迹
L1+右摇杆	无球控制

本作的任意球取消了前作的轨迹模拟，表面上加大了玩家瞄准的难度，但实际上更加简化了操作，皮球飞行的路线也交由了AI进行修正，所以所用任意球破门的反倒比原来的方式更加容易，但玩家还是需要根据离球门的距离和人墙的高度来计算踢球的方式，可能初上手时会不太熟悉，但一旦上手之后任意球将会是你的一大杀器。此外玩家在踢任意球时不妨多使用些战术，而非面对对方球员组成的人墙直接攻门，通过第二任意球手作假动作的方式晃起对方人墙是一个较为实用的战术。

角球



键位	动作说明
触摸板	定位球员设定
R1	确定传球方向和轨迹
L1+右摇杆	无球球员控制
方向键←→	切换角球战术

本作的角球更强调球员的战术跑位，如果玩家只是单纯地将皮球踢到禁区则进攻球员很难接到球并将其打进。在角球界面按方向键←→可以选择想要使用的战术，比如让球员从边线、禁区弧顶、后方跑过来接球的战术，也可以选择让禁区里的球员做出

进阶战术设置

很多玩家在抱怨这一代“传奇”和“超级巨星”难度的电脑AI的过于作弊，而己方的球员AI则明显智商太低，事实上这些问题也确实存在，相比于前作，本作在进攻上由于加入了更加强调真实动作的“Real Touch+”以及球场草地质感的提升，这一点可能会让一路玩过来的玩家感到有些不适应，此外，本作还取消了前作的一些“无脑”的进攻打法，这就迫使相当一部分玩家重新学习其他打法，让AI有机可乘。在防守上，本作防守球员“站桩”的问题比较突出，而高难度电脑频繁使用的直塞、高空直传、“倒三角”进攻战术等刚好利用了防守球员的这个漏洞，让玩家的防线错漏百出。

虽然这些问题确实存在，但其实通过进阶的战术设置，玩家是可以在一定程度上弥补这个漏洞的。游戏的战术设置界面有许多预设战术，玩家如果能够理解并合理运用这些预设战术，就可以打出一些精彩的好球出来。同时玩家也可以针对前面所说的防守漏洞的问题，在战术设置界面手动设置球队的防守战术，例如高难度的电脑AI喜欢在边路打身后球和高调传球，那么玩家就可以将防线设置到禁区附近，并且将防守重点设在边路，如果电脑喜欢在中路传切，那么玩家也可以在禁区附近“摆大巴”，总之，合理设置并运用这些简单的战术能够让玩家的后卫线不至于在面对高难度的电脑时变得千疮百孔，玩家也能够在比赛中获得更好的体验。



游戏模式

大师联赛

大师联赛可以看作是一个线下的俱乐部管理模式，在此模式下玩家将扮演一个初出茅庐的教练，在比赛内外管理一支球队的方方面面，带领球队披荆斩棘，成为世界瞩目的焦点。本作的大师联赛模式和前作比起来仅有轻微的变化，这或许也是因为这个模式经过这么多年的发展已经趋于完善，再强行改动的意义不大。



TIPS 可以多试试游戏的随机模式，以熟悉对手的各种不同的战术打法。



球队管理

身为一名教练，球队管理可以让玩家对整支球队在比赛时的表现进行调整和管理，为球员和球队制定比赛计划和发展路线。具体来说，玩家可以在此设定下一场的比赛计划，设定过程和在其他模式下比赛前进入的比赛计划菜单一样，都可以在此设置球队阵型、决定出场名单以及执行的战术等。在没有比赛的时候，玩家还可以进入训练界面为你的球员制订训练计划。不过这里并不是像主菜单界面的训练模式那样让玩家实际操控一名球员来完成训练科目，而是在宏观界面上为球队的每个人选择训练的方向，一旦制定了方向，随着时间的推移，球员就能提升相应部分的能力。玩家有多种方向可供选择，既有影子前锋这种偏进攻的方向，也有防守型后卫这种偏重防守的方向，玩家在选择方向时可以在屏幕右侧界面看到选择方向对应提升的能力值，从而方便玩家更好地针对球员的短板，更加自由地培育球员。

如过你不满足自己慢慢培育球员，那么你还可以选择通过谈判来直接获得心仪的球员，当然，这会消耗你的转会资金以及薪酬资金。在谈判界面下，玩家不仅可以和其他球队进行球员交易，还能处理本队球员相关的谈判事宜，如续约、交易等，你还可以将寻找球员的工作交给球探，让他们按照你的要求物色球员，帮助你节省时间。此外，前作的青年队比赛虽然被取消，但玩家可以在谈判界面签下青年队里的球员，这些球员通常能力不高，但具有很大的潜力，通过科学的训练计划以及合理的上场时间能够帮助他们迅速成长起来，甚至为你的队伍添加一名超级球星。





我的球队信息

在“我的球队信息”界面下，玩家可以查看从球队到每一名球员的各种信息，帮助你及时了解球队目前的战绩、状态以及其他信息，做出对球队有建设性的决策。就拿“球队状态”界面来说，玩家在这里可以看到球队战绩、排名、士气、以及球队老板对你的信任度和满意度，你还可以看到一些关键球员的信息，帮助你了解球队此刻的状态。在“球员状况”界面下，玩家可以看到俱乐部队伍中的一些入选国家队的球员，方便你根据国家队的赛程确定他们的出场时间，以保证球员体力的充沛。“球队角色”界面会根据一些预设的角色定位筛选出一批表现突出的球员，以这些球员为核心建立球队能够帮助球队发挥出最强实力，你也可以根据这些球员显示的性格来决定他们的训练方向以及场上位置，因材施教，让他们发挥出自己最大的实力。





主教练的办公室

玩家可以前往“主教练的办公室”查看自己作为教练的职业生涯、俱乐部的财务状况等内容。玩家执教以来拿到的所有胜利头衔都会在职业生涯界面下显（日）示（西）出来，同时还能够管理自己最喜欢的球员、确定各个赛季的赛果和小队名单等内容。如果你做的足够好，在这里你还能查看收到的职位聘请，其中包括国家队教练的邀请等。

一球成名

在一球成名模式下，玩家只能操控一名球员进行比赛，这名球员可以是玩家自己 DIY 的角色，也可以是一名现实世界中已经存在的球员。由于在比赛中玩家只能控制一名球员，因此玩家在开始游戏之前要想好自己在球场上所扮演的位置，如果你选择打后卫，那么就不能老想着带球突入禁区射门，这样做的话不仅会对球队战绩造成不好的影响，同时也妨碍了自建角色的成长。一球成名模式要求玩家尽可能地在场上表现自己的才华和创造力，最大限度地帮助球队获得胜利，只有这样，玩家在赛后才能获得好的评价以及个人荣誉，解锁相应的奖杯 / 成就。当然，这里的胜利并不是仅仅指的是玩家进球或者过人，虽然前者的确会更容易地带来高评价和名誉，但此模式还是会根据玩家在场上的位置来决定玩家比赛的质量，例如对一名后卫来说，良好的阻截率和防守同样能让玩家拿到相应的个人荣誉，因此不喜欢参与进攻的玩家不妨也可以扮演一名后卫甚至门将来打造一场属于自己的“成名之路”。

在玩该模式时，笔者建议玩家可以将游戏难度适当地调低，因为对于一球成名模式来说，玩家始终只能操控一名球员，即使你在自己的位置上做出了最大的贡献和努力，但一场比赛下来有大半部分的时间还是与你无关的，而将游戏难度调低后则会让你和队友更容易打出精彩传切配合，让比赛不再那么沉闷无聊。同时，想要更快地解锁和一球成名相关的奖杯 / 成就的话甚至可以将难度调至最低，这样基本上每场比赛都能确保胜利，让你的评价和荣誉快速积累起来。

一球成名模式的主界面与大师联赛模式相似，但由于该模式只针对一名球员，因此在细节上也有所变化。在球员菜单下，玩家可以查看自己的球员资料、荣誉等相关信息，还可以制订自己的训练计划。训练的方式与前作相同，玩家可以将 21 点的训练点数分配到各种能力值的训练当中，能力值的提升速度和训练点数的多少将有直接的关联。此外在球员菜单下玩家还可以查看自己的生涯记录，选择球衣号码以及偏好位置。注意，偏好位置的选择并不会让玩家球员立即改变自己在场上的位置，而是随着时间的推移而慢慢积累相关的能力，最后才能开发出当前位置以外的角色定位。

如果玩家对于所属俱乐部的战绩、球队氛围感到失望，那么不妨前往谈判界面申请换一个东家。同大师模式一样，作为球员的玩家也拥有和俱乐部谈判的权利，玩家可以在此模式下处理转会、续约等相关事务，如果玩家表现好的话，也会受到来自国家队和其他俱乐部的主动邀请。

最后，在解锁奖杯 / 成就时，需要玩家密切注意”我的球队信息“菜单，你可以在这里查看到赛程表、队友表现等信息，如果看到队友的表现比你高，那么就应该有针对性的调整打法，确保自己在球队当中的地位和评价是最高的，这样才能顺利获得一些个人荣耀，解锁相关成就 / 奖杯。



TIPS 玩家可以自定义修改按键。

MyClub模式

MyClub 模式可以看作是一个线上的“大师联赛”，不过在玩法上也存在较大的区别。作为玩家课金的主力模式，本次《职业进化足球 2018》的 MyClub 模式依然在上一作的基础上进行了一些无关痛痒的小修小补，主要是为球探拍卖系统进行了一些功能的更新，包括搜索方式、历史价格查询等，进一步方便了玩家的游（课）玩（金）体验。除此之外本作还新增了一个线上 COOP 的模式，玩家可以和好友组成一支队伍，共同征战在绿茵场上。另外不得不提一句，相比内容上的进化，Konami 在服务器的方面还是一如既往地恶心着大陆玩家，自从发售后游戏更新之后，许多玩家都出现了无法连上服务器的情况，一些玩家（包括笔者）在尝试反复修改了 DNS 以及手机热点等传统方法之后依然无法连上服务器，不得不说今年的服务器比去年那一个还要变本加厉。随着 MyClub 模式在这个系列的地位越来越重，我们也衷心希望官方能够着手解决服务器通讯错误的问题，至少也能让我们有机会抽张卡啊！



游戏货币

本作 MyClub 模式的游戏货币依然有两种，一种是 MyClub 金币，另一种是 GP 点数。MyClub 金币和 GP 点数在作用上并没有什么差别，只是两者的来源和购买力存在差异。MyClub 金币主要来自玩家在游戏商城的付费购买行为，而 GP 点数则可以通过游玩本作的各个模式以及完成各种各样的挑战来赚取。相对于 MyClub 金币来说，GP 点数的获得方式更加多样，且基本上都是免费获得，因此玩家可以很轻易就在不知不觉间赚取了一大堆 GP 点数，这也就造成了 GP 点数的购买力和 MyClub 模式金币存在较大的差距，如果玩家嫌赚取 GP 点数太麻烦的话，稍微课一点金直接一步到位也是一个不错的选择。

游戏货币的主要功能是在游戏内进行各种交易，包括球员、教练、经纪人、球探等围绕球队发生的商业行为都需要用到它们。

比赛

同往年一样，在 MyClub 模式下玩家可以自由组建一支属于自己的球队征战赛场，同时系统会根据玩家在每场比赛的表现发放 GP 点数。玩家可以选择和电脑 AI 或者真人进行比赛，比赛的成绩以及精彩度都影响着玩家获得的 GP 点数的多少。此外，如果玩家在线上比赛的中途退出游戏，会受到无法获取 GP 点数的惩罚。本次 MyClub 新增了两个全新的比赛模式——MyClub 合作模式以及 MyClub PES League。前者能够让你的朋友参与进来，和你共同打造一支队伍；后者则让玩家得以用 MyClub 模式下组建的队伍参加 PES 官方组织的比赛，如果表现好的话你的战绩将会被官方记录下来。

CLUB HOUSE

CLUB HOUSE 类似大师联赛模式下的球队管理界面，玩家可以在这里对自己的球队在球场上的表现进行管理、训练以及提升球员的能力，进而提高整支队伍的实力。你还可以在这里预设球队下一场比赛的战术，对阵容进行调整，查看队伍的精神和实力状况等信息。这里要提一下，队伍的精神值是本作比较强调的一个球队数值，它的设定比较玄，指的是球员之间化学反应的程度，精神值较高的队伍在场上往往能够打出绝佳的配合来，反之，进攻就会很容易受阻，被对手破门的几率大大提高。影响精神值的因素有很多，玩家主要可以通过球员的搭配以及阵容磨合来提高球队的精神值，具体来说就是不要轻易将“刺头球员”和“陌生球员”放在场内，这样汪汪会破坏场上球员之间的化学反应。另外，主教练的能力也是影响球队精神的一个因素，因此怎样在一个合适的阶段找到一个合适的球员永远是玩家需要纠结的问题之一。

除了球队精神外，每名球员都有相应的等级，等级越高则能力越高，玩家可以对球员进行训练来提升他们的能力和等级。球员升级所需的经验值通常来自于比赛和训练，同前作一样，玩家也可以将一些暂时用不着的球员提拔为助教，让他们来帮助其他球员进行训练，助教的等级和能力越高，球员所获得的经验值也就越多，但玩家付出的代价也是沉重的，在助教完成训练任务后就会彻底解约并消失，玩家就会永久失去这名球员。

合同

同现实世界一样，玩家同样面临着和自己的球员以及教练商谈合同的问题。如果球员以及教练的合同即将到期，那么他们将无法再代表球队出场比赛，除非玩家使用 GP 点数或者 MyClub 金币来进行续约。本作保留了球员数量限制的设定，因此玩家需要全方位地对一名合同即将到期地球员进行考量，以判断是否进行续约还是直接签下一名新球员。

新球员的签约可以说是 MyClub 模式的核心部分，也是玩家进行课金的主战场。玩家想要获得一名新球员，就有租借和抽选两种办法，租借能够让玩家通过支付 GP 点数或 MyClub 金币的方式直接在一定期限内“借”来一名球员，这样做的好处就是租借球员能够立即化为队伍的即战力，并且几乎不存在一个概率的问题，而坏处则是租借球员在合约期限到期后就会立即消失，并且其在通常情况下很难和队伍产生化学反应，只能作为玩家的一种应急手段。

玩家只有通过抽选的方式才能够真正获得一名球员的加盟，并且这名球员的去留完全由玩家自行决定。玩家较为常用的方法是使用球探来寻找并签约球员，每名球探都会结合自己的特点和专业领域为玩家挑选出合适的球员。玩家每完成一场比赛就能获得球探，此外也可以通过拍卖会来得到你最中意的球探。球探的等级决定了他们寻找到的球员的能力和等级，因此高等级的球探在拍卖市场上往往是抢手货。玩家在委托球探挑选球员时可以最多一次性使用三个球探进行组合挑选，高等级的球探和低等级的球探一起组合等级会被拉低到一个平均水平，所以建议玩家还是根据球探的专业领域来进行组合比较容易挑选到合适的球员。除此之外，另一个签约球员的办法是通过经纪人进行签约，玩家可以花费游戏币来招募经纪人来为玩家签下球员，经纪人签下的球员和他的专业领域以及等级有关。不管以什么方式签约，玩家都会以抽选的方式来得到球员，球员的稀有度决定了他们被抽取到的概率，使用经纪人签约时玩家可以在游戏界面上看到签下不同等级球员的具体概率。特级经纪人签约到明星球员的概率会更高一些，所以为了签到强力球员，请不要浪费自己的金钱，为球队招募一个特级经纪人吧。

 TIPS 下底传中虽然不太有用，但依然是你在面对绝境时打开局面最好手段之一。

成就/奖杯列表

就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
终极球员	白金	取得此成就/奖杯外的所有成就/奖杯
逆转大帝	10/铜	落后3分，反败为胜
控球支配者	10/铜	控球率超过65%并最终赢得比赛
超级候补	10/铜	使用替补球员上场得分
世界级	50/金	非定位球35米或以上远射得分
狙击手	40/银	在运动战中保持30米或以上的距离破门得分
影子前锋	10/铜	使用后卫入球
无坚不摧	40/银	被对手射门20次以上后，以零失球获胜
最终决胜者	15/铜	在补时阶段入球并取得胜利
已玩友谊赛	10/铜	完成一整场友谊赛
VERSUS（电脑）	10/铜	在VERSUS模式获取对电脑比赛资料
VERSUS（2个球员）	10/铜	在VERSUS模式获取比赛资料
随机选择赛开赛	10/铜	进行一场随机选择赛，直至终场哨响
赢得UEFA欧洲冠军联赛	10/铜	在“UEFA欧洲联赛”中打败电脑获颁的奖项
赢得AFC Champions League	10/铜	在“AFC Champions League”中打败电脑获颁的奖项
首次登场球员	10/铜	在“一球成名”模式中登场比赛
冠军胜利者	15/铜	在“一球成名”模式中赢得联赛冠军
联赛最佳十一人	15/铜	在“一球成名”模式中所属队伍成为赛季最佳球队
最佳欧洲足球员	40/银	在“一球成名”模式中获得欧洲UEFA最佳球员奖项
最佳南美足球员	40/银	在“一球成名”模式中获选南美洲最佳球员奖项
最佳亚洲足球员	40/银	在“一球成名”模式中获选年度亚洲足球先生奖项
年度世界足球先生	40/银	在“一球成名”模式中成为年度世界足球先生
赢得大师联赛	10/铜	在“大师联赛”模式中赢下一场比赛
寻找新机会	10/铜	在“大师联赛”模式中跳槽到别的球队
最喜欢的球员	10/铜	在“大师联赛”模式中将一名球员注册至最喜欢的球员
真正球星	30/铜	在“大师联赛”模式中让球队的一名球员获得传奇或者旗帜称号
班主的信任	10/铜	在“大师联赛”模式中满足了老板的要求并增加了他的信任
联赛冠军	15/铜	在“大师联赛”模式的任何顶级联赛中赢得联赛冠军
欧洲三冠王	30/银	在“大师联赛”模式中单赛季获得联赛冠军、UEFA欧洲冠军联赛冠军以及联赛杯冠军
拉丁美洲三冠王	30/银	在“大师联赛”模式中单赛季赢得联赛、南美洲和联赛杯冠军
亚洲三冠王	30/银	在“大师联赛”模式中单赛季赢得联赛、AFC冠军联赛和联赛杯冠军
率领国家队	30/铜	在“大师联赛”模式中成为国家队总教练
世界冠军	50/金	在“大师联赛”模式中荣获国际杯冠军
银牌收藏家：基本	10/铜	在所有“基础”级技巧训练中获得银牌
银牌收藏家：中级	15/铜	在所有“中级”级技巧训练中获得银牌
银牌收藏家：进阶	20/铜	在所有“进阶”级技巧训练中获得银牌
银牌收藏家：专业级	30/铜	在所有“专家”级技巧训练中获得银牌
线上试一试	10/铜	与其他玩家进行快速比赛
大厅主持	10/铜	在友谊赛大厅里主持比赛
线上组别首胜	15/铜	赢得“线上组别”模式的首场胜利
在线上组别中获得升级	15/铜	在“线上组别”中升级至更高组别
首胜：赛事	15/铜	在“线上赛事”中获得首胜
团队合作	15/铜	参加团队合作大厅比赛
赢得一场休闲赛	15/	在线上合作中赢得一场休闲赛
赢得一场公会赛	15/铜	在线上合作中赢得一场工会赛
My Club：“组别”首胜	15/铜	在My Club中赢得“组别”中的首场胜利
My Club：在组别中获得升级	15/铜	在My Club组别中升级
My Club：组别（模拟）首胜	15/铜	在My Club中赢得“组别（模拟）”中的首场胜利
My Club：在组别（模拟）中获得升级	15/铜	在My Club“组别（模拟）”中升级
训练比赛	15/铜	参加My Club友谊赛
传奇连胜	30/铜	在My Club中连赢2场传奇难度的比赛

成就/奖杯综述

本作的成就/奖杯在总体上和去年相比变化不大，因此刷取成就/奖杯的方法也是大同小异，反而Konami糟糕的网络状况成为了玩家解锁线上成就/奖杯的首要障碍。一般的技巧性成就/奖杯仍然可以通过修改游戏难度、添加2P手柄的方式轻松刷取，而如果你侥幸连上了服务器，那么在解锁组别赛相关的成就/奖杯时还是要注意确保自己的等级维持在一个较低的水平，这样匹配到新手的概率会大大增加。其他的就需要玩家提升自己的技术，耐心解锁线上成就/奖杯了。

重点成就/奖杯指南



“一球成名”模式相关成就/奖杯

“一球成名”模式相关的成就/奖杯无非就是各个地区的足球先生以及联赛冠军奖项，玩家可以通过合理安排转会时间和赛事选择来提高成就/奖杯解锁的效率。首先在编辑界面调高自己球队球员的能力值，然后将游戏难度调到最低，这样基本上大部分模拟的比赛都会获得胜利。玩家先手动打几场比赛将个人数据刷上去，保证自己成为队伍的核心成员之后，就可以开启模拟大法了，在模拟期间也要时刻关注“我的球队信息”菜单，确保玩家个人数据领先全队，在模拟出几个杯赛冠军之后就可以坐等奖项的颁发了。在解锁完赛季最佳球队和欧洲足球先生的成就/奖杯后，玩家就可以立即转会到其他地区的联赛刷取足球先生，一般保持一两个赛季高水平的表现后世界足球先生的奖项也就会收入囊中。



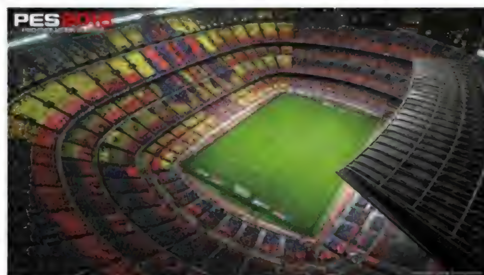
大师联赛模式相关成就/奖杯

大师联赛模式相关的成就/奖杯解锁方法和“一球成名”模式较为类似，同样需要玩家将游戏难度调到最低并且模拟大部分赛程。建议玩家选择加入一支豪门队伍，这样刷冠军会更加效率一些。关于各种冠军奖项的刷取和“一球成名”模式相同，这里就不再赘述了，玩家惟一值得注意的成就/奖杯是“真正球星”，该成就/奖杯要求玩家让球队的一名球员获得传奇或者旗帜称号，想要解锁这个成就/奖杯，玩家需要提前在编辑界面修改想要加入球队的球员能力值（越高越好），然后将你想要培养的那名球员的能力值提升至球队最高，这样就能保证这名球员的数据足以拿到各种个人奖项和荣誉（关键场次可以手动打），这样刷到一两个赛季就足以将他培养成传奇了。



传奇连胜

传奇连胜是本作新增的一个成就/奖杯，要求玩家在MyClub模式下连赢2场传奇难度的比赛。而要在传奇电脑的手中连续偷走2场胜利，这对玩家的战术、技术要求极高，并且玩家只能选择自己的MyClub球队进行比赛，如果球员的能力和等级没有到达一定的水平想要赢下一场比赛也不是一件很容易的事情，最关键的是MyClub模式下还存在升/降级的制度，玩家需要先从标准难度一路积累胜场才能解锁传奇难度（每个难度等级都至少要累计5场胜利），如果玩家连输2场还会往下掉级，可见此成就/奖杯的苛刻程度。玩家要想增加胜率，除了壮大队伍之外，在比赛中采用的战术也较为关键。由于传奇难度的电脑的“作弊”属性，玩家在进攻时应当尽量减少和对方进行身体接触，同时加快出球的速度，传球尽量以短传为主，想要通过传过顶球凭运气破门几乎不太可能，可以适当增加一些边路的倒脚和突破下底传中的频率。在防守方面，先摆上4后卫阵形，并将防线拉到最低，防守策略改为全员防守，以防止电脑BUG般的直塞球能力，同时尽量不要呼叫队友前来协防，以免破坏整条防线。玩家在开场时可以采取全力进攻的态势，力求尽快破门得分，分数领先后则开始全力防守，甚至不要前锋，拿到球就在后场倒脚拖时间即可。



DESTINY 2

研究中心 RESEARCH CENTER

文 三日月 美编 咕噜

本文对应游戏版本：1.05
本文对应语言：简体中文

本作已经发售了将近一个月的时间，想必各位守护者已经准备完毕，差五个队友就可以攻略游戏第一个突袭“利维坦”，要不就还在慢慢地提升自己的装等（能量），日夜奋战在各种打击以及公共事件当中。至于各位老玩家嘛，想必已经有不少人已经成功攻略利维坦。上期由于时间不足，只能给各位玩家带来一些关于本作基本系统的介绍，本期研究的重点将会是大部分新玩家最为关心的如何有效率地提高自己装等的方法，以及突袭“利维坦”的详细攻略。

命运 2		PS4 / XOne Activision
Destiny 2		主视角射击 / 中文版
2017年9月6日	在线1~8人	无对应周边
售价为428港币		

关于上期攻略一些疏漏的纠正

说来惭愧，由于本人疏忽以及游戏刚发售玩得不够细致的缘故，上期攻略的一些细节部分出现了疏漏，因此在本期研究正式开始前，还是先打自己三十大板吧。关于上期攻略的错疏漏如下：

1. 异域级装备和其他装备一样，其数值会根据玩家获得该件装备时的能量而发生变化，而且异域级装备的数值总会比当前玩家的装等要高。上期关于异域级装备数值是固定的这一说法是错误的。

2. 支线任务（蓝色图标）的数量是有限的，这类事件在完成后就不会再出现。相对应的是这些任务的难度和奖励成正比，其中甚至会与异域级装备的获得有关，详情可以参考下文。

关于灌注

上期在介绍装备的时候，并没有介绍“灌注”系统。这个系统在玩家游戏初期并没有太大的作用，但在游戏通关后，随着玩家的装等越来越高，这个系统的作用也会变得越来越大。灌注允许玩家将一个装备A“喂给”一个基础数值比它低的同类装备B，并使其基础数值提高甚至提高到A的水准。在这里有三点是各位玩家必须注意：

1.影响一个装备能否被灌注的决定因素之一是其“基础数值”，这里的基础数值并不包括由武器模组带来的数值增益，例如一把自带+5武器模组的武器，其攻击力为291，然而在灌注时，它的有效攻击力实际上是286，就不能将其喂给攻击力290的同类武器；

2.同类装备指的并不是指装备栏，而是种类，例如突击步枪只能灌注突击步枪，头盔只能灌注头盔，但一把动能攻击的突击步枪同样可以灌注一把能量攻击的突击步枪；

3.被用作灌注的装备会在灌注后消失，包括安装在里面的所有模组。灌注的最大作用在于可以将玩家多余的异域级装备给喂掉，从而快速提高装备的数值并提高玩家的装等，毕竟异域装备最多只能同时装备两个（武器一个，防具一个）。另外想必各位玩家已经发现，本作中的装备，特别是武器，虽然和其他角色扮演游戏类似，数值越高稀有度越高其带来的能力增益也越高。然而本作同时也是一款主视角射击游戏，武器能不能打是一回事，更重要是好不好用。武器的手感成为了玩家选择武器的一个基准。因此如果玩家找到一把数值比当前装备高的武器，但实际用起来去没有之前的武器那么顺手，那该怎么办呢？“灌注”就是这个问题的最佳答案。



强者之路

第一步，将人物等级升到20

这是第一步也是最简单的一步，升到20级的方法有很多，基本上只要游戏通关，主线任务所奖励的经验值完全足够让玩家升到20级。当然，玩家还可以通过完成探险任务、沦陷区域等支线来获得额外的经验值。在

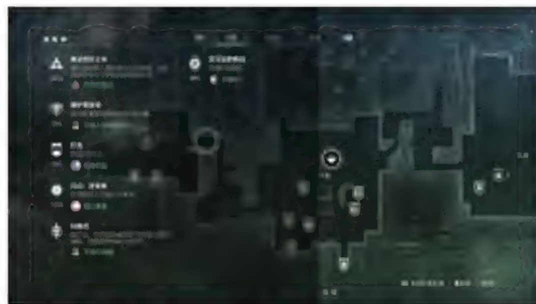
这里推荐玩家利用探险任务来升级，这些任务一般会随着玩家流程推进而解锁，因此其任务所需装等也会比玩家当前装等要低一些，难度也不会太高。奖励除了有装备外，部分还会奖励升级点数。

值得一提的是，游戏的大部分要素，例如打击任务、巡逻，甚至是地图的解锁，都和主线流程的推进息息相关，因此玩家要想完整体验《命运2》的全部游戏要素的，首先做的事情还是先把主线剧情通关。另外，虽然说本作的主线任务难度不高，但如果没怎么升过级刷过装备直接去打的话，有一部分流程的难度还是挺高的。要想打得轻松一点的话，还是推荐玩家清一清探险任务，升几级换点装备后再继续推进流程。

第二步，突破260，将装等升至265

在将装等提升到265前，玩家会遇到第一个瓶颈，也就是260。在260之前，玩家可以通过多种方法来提升自己的装等，公共事件、PVP、先锋打击、沦陷区域等等都可以，怎么开心就怎么玩。在这个阶段玩家获得的任何装备，从开掉落的紫球（传说记忆痕迹）、金球（异域记忆痕迹）、平时掉落的装备到利用代币从地区领导人换取的装备，基本都会比玩家当前的装备数值高。不过当提升到260之后，玩家会发现获得的蓝色装备（稀有）的数值上限会定死在260。此时玩家就需要开始刷紫色装备（传说）来突破260的界限了，紫色装备最有效率的获取方法就是开紫球以及从地区领导人处换装备，另外刷公共事件也是个不错的选择，但单人刷公共事件会比较麻烦，很容易会遇上自己一个人打不过，好不容易遇上野人却发现对面不懂如何触发英雄事件而胡乱瞎打。

在这个阶段有四点是需要玩家注意的，一是注意里程碑，里程碑可以在地图界面按下LT/L2键确认，可以理解为本作成就系统的另一种体现，其中奖励标明为“强力装备”的里程碑奖励先不要拿，因为这种类型的奖励所奖励的装备是最为强力的，其数值会根据玩家获得奖励时的装等而定，而且肯定会比当前装等高上一截，越迟开启奖励，奖励就越丰厚。这些装备对于装等达到265以上的玩家相当重要。不过如果玩家不慎提前开启了（例如笔者我）也无需过于在意，这种里程碑会以周任务的形式每周刷新一次（每周二下午五点更新）。



二是几个和异域级装备相关的支线任务，其最后一步尽量放到最后再完成。因此完成该支线后获得的装备数值和里程碑一样，是和根据玩家的装等提高而提高。同样的，越迟开启，奖励越丰厚。

三是注意灌注时所选择的素材。就如上文所说的那样，模组并不会影响灌注的效果，然而模组所能带来的效果确实存在的。由于只有传说模组才能给装备的数值带来增益。由于武器自带的模组是完全随机的，因此一把自带传说模组的传说装备实际上其稀有度堪比异域级装备（异域级装备自带传说模组），这种类型的武器也最适合作为基础武器，并利用其他武器灌注给它。而辨别自带传说模组的传说装备的方法也很简单，除了选择武器按下Y/△键直接确认外，玩家还可以通过观察其数值来确定，毕竟在这个阶段玩家所能获得的装备数值是有上限的，如果玩家是以非里程碑奖励的形式获得一件数值比其他装备高一些（这个差值不会大于5）的装备，那么十有八九这个装备就是自带传说模组。

四是在这个过程中注意留一个金球和五个紫球，先不要急着开启。还有五把品质至少为蓝色的战斗步枪。具体用途会在下文提到。

最后一步，突破280

当提升到280的时候，对于大部分玩家来说 游戏会进入“休闲”阶段。和之前相比最大的不同是，此时玩家可以制作传说模组，方法是和大本营的班西-44对话，只要玩家的装等达到280，玩家就可以通过合成或者兑换的形式来获得传说模组。前者需要用三个相同的稀有模组合成成一个传说模组，后者则需要消耗两个模组部件和1000块随机获得一个护甲/武器模具。玩家此时就可以更加随心所欲地强化自己爱用的武器，而不需要像以前那样以武器数值优先。模组部件的获得方法是拆除传说模组，每拆除一个就能获得一个模组部件。

在这个阶段玩家只能通过完成里程碑、灌注异域级装备以及完成突袭才能获得更强的装备以提升装等。其中里程碑是最不费事的，毕竟玩家只要等着每周二下午五点更新周常就可以了。突袭也是个不错的办法，但并不是所有玩家都能找到五个人随时随地地开刷，另外突袭本身就需要玩家有一定的能力和合作才能通过。

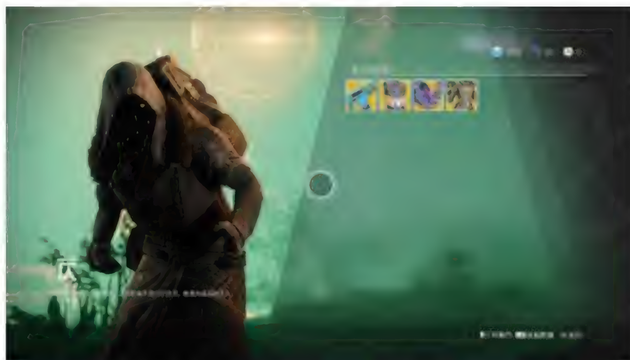
还有一个方法，同时也是最耗时耗力的方法，就是练一个不同职业的小号。由于同账号不同角色之间的保险箱以及物品栏里的东西都是共用的，因此小号只要提升到20级，之后就可以利用大号留下来的用不上但依旧高级的装备迅速成型。这样做的好处是里程碑以及周常的数量会翻倍，小号获得的高级装备可以直接应用到大号身上。但由于护具都是职业限定，因此只有刷到武器，才能将装备应用到大号身上。

其他更新后新加入的要素

在发售一周后，《命运2》的大部分内容也逐渐解锁给给各位玩家。而在上期的攻略中由于时间有限，游戏发售还没有一周，因此没有向各位读者介绍这些要素。接下来就让我们来看一看现在的《命运2》和发售初期相比又多了一些什么新东西吧。

仄

这个神秘的商人（对于初代玩家来说也不怎么神秘就是了）会在每周五出现，下周二离开，并随机出现在不同的星球上。地图会直接以“IX”显示他的位置，因此他的位置并不算难找。他会售卖四件异域级装备，所有玩家在这一周内所能从他身上买到的异域级装备也是一定的，其数值虽然也会根据玩家的装等而变化，但上限会是270。购买异域级装备需要消耗“传奇碎片”，这种素材只会在分解掉传说级别以上的装备才能获得。



日落打击

日落打击其实就是高难度副本，每周的日落打击都是不同的，会从所有打击任务中选择一个作为本周的日落打击。日落打击除了敌人强度会增加以外，还会有时间限制和各种规则。在时间限制内没有完成打击就算作是游戏失败。规则限制则会每周发生变化，以第二周以及第三周为例，第二周的规则为属性伤害3倍，而且属性会每分钟变化一次，用除此以外的属性攻击敌人效果会降低，反之则提高，第三周的规则是玩家自动回复的速度降低，但可以通过从击倒敌人后随机掉落的光球来进行回复。玩家需要根据规则的不同切换不同的技能以及装备，不过由于有时间限制，输出能力依然是各位玩家挑战日落前必须优先考虑的因素之一。

玖的试炼

只要玩家的装等达到260，就能开启炼炉竞技场的“玖的试炼”。玩家需要组成四人队伍才能开启这个试炼，和普通PVP不同的是，在玖的试炼中，先取得7局胜利的队伍为胜者，而且模式只有拆弹模式，每一局对战中死掉的角色并不会自动复活，得由队友救起来或等到下一局比赛后才能回归战场。每个玩家的装备会在试炼开始后被锁定，直到试炼结束都不能更换装备。当然。和其他PVP一样，在这里玩家的等级是没有意义的。和灭类似，这个试炼也是限时的，每周开放时间为每周五到下周一。

这个模式的终极目标就是不输一场的情况下赢下七场对战，每赢一场对战都能获得代币，输了的队伍也能随机获得装备或者记忆痕迹作为“安慰奖”。只要队伍输的场数达到四场，胜负场数会归零。以下为胜负场数所对应的奖励：

获得一场胜利：可以进入尖塔，这也是成就/奖杯“你也会被论断”的解锁条件。

获得三场胜利：可以进入第二座尖塔，奖励玩家一个玖的试炼特有的紫球，玩家也可以在这里利用代币提升自己的声望。

获得七场胜利：可以从三件传说级别的试炼装备中选择一件作为奖励。

获得七场胜利（未尝败绩）：可以进入最后一作尖塔，可以从两件对应你职业的异域级装备中选择一件作为奖励，除此之外还会奖励玩家一个特殊徽标以及光环。

支线任务（异域级武器相关）

在目前的游戏版本中，有三个支线任务是和异域级装备相关的，虽然完成它们并不会直接奖励你一把异域级武器，但是却是获得这些武器的必要前提条件。鉴于完成条件大多都不算困难，对于那些脸比较黑的玩家来说，未尝不是一个快捷获得异域装备的途径，下面就让我们来看看这些装备是如何获得的吧。

突进（手炮）

1. 游戏通关后前往涅索斯星球，与安全保障对话后，可开启分支任务“黑色移民号”。完成一系列的任务后，会获得特殊物品“动能武器加密文件”。

2. 按照指示交给大本营处的NPC拉乎尔大师后能获得“黄金时代的遗物”。

3. 开启上文所提到过要特意留下的一个金球和五个紫球，直接开启就可以完成目标1和目标2。当然，不提前留也可以，但刷球难免会需要一些时间。目标3的十个堕落者就很简单了，随处可见，注意得在涅索斯星球上击杀才算。

4. 完成后返回农庄，和NPC泰拉·卡恩对话能获得传说手枪“狂飙”，接下来玩家需要用这把武器来完成两个目标。另外如果玩家不慎将其分解的话也无须担心，直接花费传说碎片可以在泰拉处再买一把。

5. 和之前一样，这次的击杀同样是在涅索斯上完成才算。不换弹杀死堕落者10次最简单的方法就是杀两个堕落者——换弹——杀两个堕落者，重复这个步骤即可轻松达成目标1。目标2中的堕落者必须是黄色血槽的强力敌人才可以。推荐去地图左下角的“厄科林地”中的沦陷区域刷，这个沦陷区域的关底BOSS就是一个强化版的堕落者（魔眼），干掉它后立即往下跳并离开沦陷区域，左下角显示区域切换后立即回去沦陷区域。虽然沦陷区域内的宝箱并不会刷新，但敌人会，靠着这个方法可以迅速地把目标2的杀死十个敌人给完成。

6. 再次和泰拉·卡恩对话，玩家需要在打击任务“移民号的坠毁”中击杀指定目标（一个特殊魔眼）。这个目标会在BOSS战前的小黑屋中出现，非常明显。鉴于任务只需要玩家击杀目标而不需要完成打击，因此独自一人完成这个步骤也是可以的。

7. 最后和泰拉·卡恩对话即可获得“突进”。



■沦陷区的位置

米达多功能（战斗步枪）

1. 游戏通关后前往地球的欧洲无人区，和德弗里姆对话后，可开启支线任务“加强”。完成一系列的任务后，会获得武器冲锋枪“米达迷你”。和“狂飙”一样，玩家可以直接花费传说碎片可以在NPC处再买一把。

2. 返回大本营和NPC班西-44对话获得特殊道具“斗篷之下”，此时玩家需要完成两个目标：分解五把蓝色品质以上的战斗步枪；不换弹杀死多个敌人25次。后者的完成方法可以参考上文“突进”获得步骤的第5点。

3. 接下来需要玩家利用冲锋枪在空中射杀一定数量的敌人，难度不高但比较麻烦，自带滞空的术士完成起来会相对方便一些。

4. 全部达成后再和班西-44对话后就能获得“米达多功能”。

鼠王（手枪）

1. 游戏通关后前往土卫六，和斯隆对话后，可开启支线任务“敌人的敌人”。完成一系列的任务后，会获得特殊道具“鼠王的手下”。接下来，玩家需要寻找和你一样正在执行“鼠王的手下”谜题，组队并依次完成以下目标。

2. 值得注意的是，虽然组队的两个人（或者三个人）的进度不需要一致，但完成步骤却是分开算的。例如一个完成了谜题1和一个完成了谜题2的人组队，完成了谜题2的要求，后者会达成要求并开启谜题3，前者却依旧在谜题1，之后的谜题2也需要再次达成才能继续。惟一例外的谜题是最后一个谜题，这个谜题需要两个以上处于谜题最后一步的玩家组队才能达成。

3. 谜题1要求玩家和同样执行“鼠王的手下”的另外一个（两个）玩家完成三次巡逻。

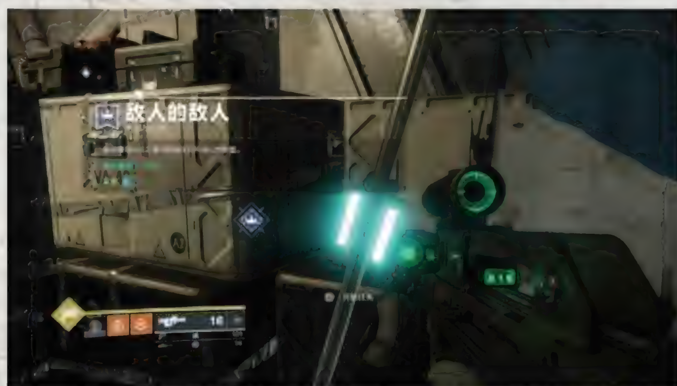
4. 谜题2要求玩家和同样执行“鼠王的手下”的另外一个（两个）玩家完成两次公共事件。

5. 谜题3要求玩家和同样执行“鼠王的手下”的另外一个（两个）

玩家完成两次 PVP 对战，不论胜负。

6. 谜题 4 要求玩家和同样执行到谜题 4 的另外一个(两个)玩家组队，完成一次日落打击且剩余时间不少于 5 分钟。

7. 完成所有谜题后即可获得“鼠王”。




■下水道开关的位置


■下水道的入口

突袭任务“利维坦”要点攻略

“利维坦”是本作的第一个突袭任务，和打击任务不同，突袭需要六个玩家组队，且不支持随机匹配。除了敌人强度高于一般打击任务外，关卡的很多机关都需要玩家的默契配合，耳麦成为了玩家组队攻略利维坦时的必要装备。当然，高难度换来的是高回报。“突袭”是目前的游戏版本中玩家获得高级装备，让装等达到 300 以上的最快捷手段之一。“利维坦”需要玩家装等达到 270 后才能进入，但推荐玩家至少达到 280 后再去挑战。

和一般打击相比，利维坦有着很多特殊规则需要玩家注意，以下是一些关于本次突袭的基本要点：

1. 就和上期攻略所说的一样，本作和大部分网络游戏不同，对于职业的分工并没有那么明确，因此对于队伍里职业的分配不需要过于讲究。但考虑到部分副职业的某些技能在特定场合能发挥奇效，建议玩家还是把三个副职业都解锁，至少可以做到有备无患。

2. 武器也是类似的道理，特别是能量武器和高能武器，最好不同属性以及不同类型的都带多几把。前者可以针对敌人属性进行更换，后者虽然换掉的同时会把弹药清空，但能更换总比不能更换好，例如负责清小怪的玩家可以考虑带把霰弹枪，负责打精英怪的就带把火箭炮。当然也只是举个例子而已，玩家可以根据队伍以及自己的习惯选择适合的武器。

3. 利维坦由四个关卡组成：皇家浴池、欢愉花园、铁拳厅和 BOSS“卡鲁斯大帝”。顺序方面，BOSS 战固定最后，前三个关卡顺序每周变换，而关卡与关卡之间会有一个“开门”环节。必须注意的是，除了开门，其他关卡每个玩家只能复活一次其他玩家，而如果有一名队友不幸倒地而在 30 秒内没有被救起的话，队伍全灭！能否救人可以通过观察屏幕右下角的硬币来确定。

4. 玩家是可以随时退出突袭的，进度会保存下来，直到每周二下午五点才会还原到最初阶段。在攻略突袭的过程中玩家还能随机获得钥匙，用来开启下水道的特殊宝箱。和进度一样，钥匙会在每周周二进度更新消失。

5. 下水道是利维坦的一个特殊区域，里面除了有宝箱外，还有通往下一个关卡的捷径。当然，这些捷径只有在玩家完成上一个关卡后才会解锁。使用捷径的好处是可以省略掉每次重开突袭后的“开门”环节。

6. 进入下水道的入口有很多，其中一个在初始位置正下方的房间处，玩家能找到从左到右总共六个开关，按照 1、5、3、2、4、6 的顺序打开开关。看到画面提示后前往中央的最上层，通过管道就可以来到下水道区域了。在下水道玩家会遇到一种名为“守望者”的特殊敌人，这种敌人会呼叫增援，玩家一旦遇到就需要集火将其干掉。另外每个关卡都是有相应的捷径可以通往下水道的，但本期由于时间有限，笔者没有办法一一找出，只能在之后找机会再补上关于下水道区域的具体地图以及捷径入口了。

开门

开门是这次突袭里玩家遇到频率最高的一个关卡，但同时难度也是最低的一个。由于没有复活限制，玩家甚至不需要考虑团队生存这种问题。当然，要点还是有的，考虑到这个关卡玩家会多次遇到，熟悉一下这个关卡的机制还是很有必要的。

要点

1. 目标门前会有一个呈幻影状的图案，只要玩家接触这个图案就会激活三角区域。接下来三角区域会依次出现三种图案，为狗、双斧、圣杯、太阳四种图案中的其中三个。

2. 第一个图案出现后，玩家需要来到图案所对应的宫殿大门前消灭杂兵杂兵消灭完就会出现一个精英怪。干掉精英怪后就能拿到旗子，然后将旗子搬回去三角区域插旗。然后第二个图案出现，接着重复消灭杂兵杀精英怪搬旗。如此循环三次，大门打开。接着打开宝箱拿完奖励就可以继续前进了。

3. 在这个过程中，场景中会随机出现名为“议员”的特殊敌人。这种敌人会有一层保护罩保护着它，但实际上只要玩家走进罩里近战一下就能将其带走。这种敌人的麻烦之处是它会给另外一种名为“战旗解放者”的特殊敌人施加无敌防护罩，后者会把玩家的旗子夺走。如果让它得逞的话，玩家就只能重新收集旗子了。

4. 这里推荐采取四人守旗，二人夺旗的形式分队。其中守旗队需要时刻保持至少有一个人位于三角区域内。这部分流程玩家能还是能打得比较随意的，注意两个特殊怪即可。

皇家浴池

在这个关卡中玩家需要做的事情是要把中央的九盏紫色的灯全部打掉，而中央九盏灯则需要玩家踩在位于场景四个角落的四个机关才会缓缓从地底下升起。这个关卡的难点在于毒水、回复 BUFF 以及人员轮换，因此队友间的沟通和合作就显得非常必要了。

要点

1. 场景有五个圆盘，四个位于场景的四个角落，最后一个位于中央。其中前者是通关必须要踩的机关，后

者则是回复 BUFF 的地点。只要五个玩家分别踩在五个盘子上，关卡就会正式开始。

2. 场景中有不少被毒水覆盖，玩家需要利用名为“灵能保护”的 BUFF 来保护自己。BUFF 需要踩在中间的盘子处才能回复，BUFF 每隔一秒掉 1 层，回复一次有 50 层。

3. 这里采取四人站盘子，两人站在中央处负责轮换掉 BUFF 快没有的队友。建议一边一个自由人，每边三个人轮流替换，这样可以避免很多走位和沟通上的麻烦。BUFF 大概到 20 左右就可以呼唤中央的自由人过来换人了。轮换的顺序则类似于“鬼拍背”，举个例子，以其中一边的三个人（初始踩盘子的 1 号玩家和 2 号玩家，外加一个自由人）为例，当 1 号玩家 BUFF 只剩 20 左右的时候，自由人踩中间盘子回复 BUFF，和 1 号玩家切换位置，1 号玩家回到中央回复 BUFF，和 2 号玩家切换位置，2 号玩家回到中央回复 BUFF，和自由人切换位置，如此类推。

4. 四个盘子的附近会时不时出现一个拿着双刀的特殊怪，其攻击力相当高，一般两下攻击就能杀死守护者。不过它从出场到正式开始行动有一段硬直时间，建议用重武器，例如火箭炮快速解决掉。

5. 盘子踩到一定阶段会出现声效，中央会升起三盏灯，此时中央盘子和四周盘子的功能会对换，踩在中央会掉 BUFF，四周则是回复 BUFF，全员回复完 BUFF 后回到中央打灯。这里建议队伍平均分成两队，装等比较高的站在外面，负责掩护中央打灯的队友，装等较低的负责打灯。

6. 只有站在中央才能对灯造成伤害，而当 BUFF 只剩 5 层左右的时候就需要立即跳出中央盘子，要不然会被秒杀。之后议员会出现，此时也宣告这一轮“打灯”结束。迅速干掉议员后继续重复以上环节，直到把九盏灯全部打掉为止。

7. 浴池部分除了需要队友们沟通和熟练的走位外，有一点是大家必须要注意的，那就是不要贪！由于复活次数有限，毒水的存在又提高了玩家被秒杀的几率，因此 BUFF 快没的时候一定要提醒队友，队友来不及过来也可以自己先离开盘子，保命优先。中央打灯的环节也不要贪刀，以免意外出现。

欢愉花园

欢愉花园的目的比较简单，简单而言就是叠加 BUFF 然后干掉六只特殊敌人“御兽”。但由于加了潜入环节的缘故，它也成为了本次利维坦里面难度最大和不确定性最高的关卡。对于新手来说，这个本的团灭几率相对较高，但只要理解其中的机制，这个关卡的难度反而会比其他关卡还要低一些。

要点

1. 基本流程是：关卡开始后先把敌人清空，进入安全屋后就可以开始分配人员了。其中 4 人拿起下层的孢子，其余 2 人拿起上层的石头。前者负责在底层潜入，躲开御兽找到花朵，然后由上层的 2 人站在光柱，利用石头打破花朵从而累计 BUFF。时间到一定程度或者队员被御兽发现就会进入约 30 秒的倒时计（屏幕不会显示时间，玩家需要心算），玩家必须利用这段时间对御兽进行输出，并在时间耗光之前从安全屋上层的入口回到安全屋，要不然就即死。必须注意的是，安全屋只能使用三次，就是说玩家收集 BUFF 攻击御兽的循环只能重复最多四次！

2. 要想将 BUFF 叠加的效率最大化，最好的方法就是 4 个拿孢子的人同时接近花朵，这样打破花朵可以一次过获得 12 层 BUFF，BUFF 最多可以累积 60 层，但一般来说，累积四次，也就是 48 层就已经非常理想了。在叠加 48 层 BUFF 的状态下，一般只要四发火箭炮全部命中御兽，基本就可以保证肯定能杀死一只御兽了。建议玩家在第一轮叠加尽量多的 BUFF，这样能使之后几轮容易不少，重试也无需过于灰心，反正也只是第一轮而已。

3. 御兽是有一定的巡逻路线的，其走过的路线也会有脚印来提醒玩家。无论玩家是否有被它发现，时间一到就会强行进入倒计时。只要进入倒计时了，无论御兽在哪个位置，它都会先回到自己所属的花朵，花朵一共有六朵，分别对应六只御兽。随着御兽的减少，强行进入倒计时的时间会变得越来越短。也正因为如此，攻略的手段也变得显而易见了起来。

4. 建议在正式攻略前，六个玩家分别选择自己对应的花朵，并记住其位置，每一个玩家负责输出那朵花所对应的御兽。在不能保证一回合能解决全部御兽的情况下，不要杀死任何一只御兽。只要 30 秒倒计时一到，或者将其打到残血就可以撤回安全屋了。计算好六只御兽的血量，然后尽量在一回合或者两回合内将其全灭。对于一般队伍（装等没到 300）来说，第一轮叠 BUFF 将其打到残血，第二轮一次过解决六只残血御兽，这样的流程是个比较理想化的状态。按照上文这种打法，基本能在第三轮解决战斗。

5. 除了火箭炮外，这里还推荐使用异域级武器“冷酷无情”，这把武器在首周的“仄”处可以购买得到（当然现在已经没有了），或者直接开金球获得。另外泰坦的分支职业“强袭”的手雷也能起到奇效，配合“撼地者法则”的“余威不减”增加一枚手雷，能够一次过对御兽造成不小的伤害。

铁拳厅

主要考验玩家“跑酷”水平的一个关卡。和其他几个关卡类似，只要玩家分工明确，都知道自己应该在什么时候做什么事情，通过的难度其实并不高，团灭的点也没有前两个关卡那么多（当然，跑酷过程中摔死的话那当我没说）。虽然前期跑的人只有两个，但由于最后需要六个人一起跑的缘故，建议所有玩家有机会的都练练手，特别是跳跃比较特殊的泰坦以及术士这两个职业。

要点

1. 场景会有四个高台，从左侧的“圣杯”顺时针算起，分别为圣杯、双斧、狗、太阳。只要四个玩家都站在高台上，流程正式开始。

2. 开始后会开始刷出敌人，全灭后会在圣杯与狗的高台下刷出“炸弹”，此时剩余的两位玩家需要迅速拿起炸弹，要不然炸弹一炸队伍全灭。只要玩家拿到炸弹，他们就会传送到场景的外围跑道处。

3. 两位跑者需要做的事情就是在炸弹爆炸之前抱着炸弹跑一圈。当然跑到四个高台所对应的位置时，他们会遇到一个九宫格，其中八个会亮起绿灯，一个会亮起红灯。此时跑者需要告诉外面站相应柱子的玩家，红灯的格子是在哪一行（上、中、下），外围的其中两个玩家则同时射击没有红灯的两行。如果两盏灯相隔较近的话，利用连发武器短时间内射击两盏灯也是完全可以的。操作正确的话灯会变绿，此时里面的跑者就可以把红色圈里的黑球吃掉，从而延长炸弹爆炸的时间。没吃到球的话一员就会出现议员，议员数量达到一定数量，玩家全灭。



4. 每当跑者跑过一根柱子（也就是外围玩家完成一次“打灯”后），相应的柱子下也会出现“议员”。议员会不断生成名为“虚无”虚无越多，玩家打灯就会变得越来越难，最后导致炸弹爆炸。因此议员一旦出来就需要立即干掉以免夜长梦多。

5. 两位跑者跑完一圈后需要迅速跑到场中央放下炸弹，如此重复三轮后即可进入最后一轮。最后一轮需要六个玩家一起跑，炸弹会在中央刷出。值得注意的是，虽然是六个人一起跑，但在理想状态下，最后只要有三个玩家到达终点并将炸弹放回场中央便宣布玩家胜利。每一轮过后跑道都会出现变化，小心不要掉下去了。根据之前三轮成功放进场中央的炸弹数量不同，最后一轮需要放进的炸弹数量也会不同，最理想的状态是前三轮每轮两个炸弹都成功一共六个，那么这样最后一轮只放三个就可以了，但如果前三轮只成功了三个，那么最后一轮就需要放六个了（也就是每一个玩家都需要拿着炸弹跑，每一个玩家都需要成功跑完一圈）。

6. 说完流程接下来说一些流程中必须注意到的细节。前三轮打议员的部分有两种方法，第一种方法比较考

验玩家配合，但实施起来风险较低。具体实施方法如下，以左侧跑手为例，他将会依次跑过的柱子所对应的平台是：圣杯、双斧、狗、太阳。协助他打灯的两位玩家 A 和 B 则是位于圣杯和双斧的两位玩家。接下来流程如下，

跑者跑到圣杯
A 和 B 打圣杯的灯
跑者跑过圣杯
议员于圣杯出现
A 击杀议员
A 前往双斧的高台
A 和 B 打双斧的灯
跑者跑过双斧
B 前往狗的高台
议员于双斧出现
A 击杀议员
A 前往狗的高台
A 和 B 打狗的灯
跑者跑过狗
B 前往太阳的高台
议员于狗出现
A 击杀议员
A 和 B 打太阳的灯
议员于太阳出现
随便找个人击杀掉议员
跑者跑完一圈

另一边右侧跑者的流程也是类似的，只不过右侧的顺序是狗、太阳、圣杯、双斧，A 和 B 对应的柱子则是狗和太阳。

另一个方法不太需要玩家配合，但和方法一相比风险较高。那就是外围四个玩家每个玩家管好自己的高台，议员什么的全由自己一人解决。但由于必须要有玩家站在相应的柱子上才能打灯，因此下去后玩家需要在跑者跑到自己柱子前跳回到平台上面。虽然看起来很简单，但一旦有一个人手忙脚乱一时间跳不回去，情况就会变得非常危险。

7. 最后一轮的六人齐跑环节有一点是需要注意的，那就是加时间的黑球虽然不止一个，但由于跑的人也不止一个，因此黑球如何分配得由玩家在跑的过程中协商好。要不然有玩家跑得比较慢，导致没黑球吃结果炸死那就非常尴尬了。

8. 对自己跑酷没信心的玩家可以在和队友协商后选择直接放弃，当然放弃的人最多只能有三人，建议两人就差不多了。丢二保四的最大好处是黑球肯定够分，放弃的两位玩家可以在吃完第一条柱子的黑球后就原地待命等死，剩余的四人则抓紧时间继续跑圈。当然，这样做也是有风险的，因为一旦有人倒地超过 30 秒后就会全灭，因此最后实际上时间还是非常紧的，非常考验剩余几个玩家的跑酷技巧。

卡鲁斯大帝

利维坦的最后一个考验，作为最终 BOSS 战，除了一如既往的考验玩家的合作外，还考验各位玩家的输出和生存能力，特别是后者，将会直接影响全员成功过关的成功率。另外，一些分支职业和武器也能在 BOSS 战中发挥奇效。

要点

1. 只要攻击 BOSS 酒杯，战斗正式开始。杂兵会依次出现，同时议员也会在场景中的四个高台（狗、太阳、圣杯、双斧）上登场，此时玩家需要冒着 BOSS 的炮火清理杂兵。值得注意的是，此时先不要攻击议员，要不然议员一死，场景敌人的数量会增加。但随着战斗的展开，议员是可以击杀的，因为击杀掉议员会掉落高能武器弹药，弹药不足的时候可以考虑杀几个议员补充一下弹药。

2. 清完杂兵后六位玩家会被传送到异空间，此时千万不要手贱跳跃，也不要站在石头后面，要不然很容易会被异世界版本的 BOSS 吸走导致团灭。然后利用光球可以回到现实世界，此时分成两队，三人留在异世界，三人回到现实，分别为队伍 A 和队伍 B。

3. 此时队伍 A 的三个成员会看到 BOSS 额头有一个图案，分别是狗、太阳、圣杯、双斧的其中一个，三个成员每个人看到的图案都是不一样的，三人将看到的图案报给现实世界的队伍 B 听。然后队伍 B 将没有被报出来的图案所对应高台的议员击杀掉，例如看到的是狗、太阳和圣杯，那么队伍 B 需要击杀的议员就是位于双斧高台上的那个。

4. 只要击杀的议员是没错的话，队伍 A 会被屏障卡住，此时会出现三个敌人 左右两侧各一个 "虚无"（和议员的外表类似，自带防护罩，但可以直接攻击），中间一个杂兵。先把杂兵清掉，再干掉虚无。由于三个敌人出现的位置是固定的，因此提前三人分好工可以轻松不少。中间的小怪必须优先清掉，这个敌人会将玩家击飞并导致玩家死亡。接下来循环以上过程：报图案、清小怪，清虚无，前往下一道屏障，报图案，如此类推。

5. 来到 BOSS 前后，BOSS 会开始吐骷髅。在这个阶段全员击杀掉的骷髅数量就是能叠加的 BUFF 数量，BUFF 越多，接下来对 BOSS 能造成的伤害加成就越多。这里建议全员换上自动武器，例如突击步枪或者微型冲锋枪，如果有泰坦的话可以考虑用一个"集结屏障"，然后全员就可以不上弹疯狂打骷髅了。

6. 队伍 B 的组成成员建议以生存能力比较强的人员为主，他们的主要任务将是在现实世界清怪，清怪的同时击杀掉目标议员。由于敌人数量众多，BOSS 的攻击又比较猛，因此队伍 B 的人生存压力是比较大的。值得一提的是，当队伍 A 开始打骷髅的时候，队伍 B 会遭遇一大波敌人。此时的队伍 B 建议尽量保持自己的血量 尽一切所能（放大、术士回血、猎人隐身）保护自己的同时清掉小怪。过一段时间 BOSS 会开始蓄力大招，蓄力过程中队伍 B 的成员会不断掉血，蓄力完毕后队伍全灭。队伍 B 需要打掉 BOSS 的护盾才可以中断 BOSS 的蓄力，中断蓄力的同时队伍 A 也会被强行终止打骷髅阶段，光球出现，并返回现实世界。

7. 进入输出阶段后玩家需要站在高台上对 BOSS 进行输出，中途只要见到 BOSS 抬手，全员立即撤退并前往下一个高台。四个高台都上过一次后，输出阶段结束，然后继续循环步骤 2~6 直到干掉 BOSS。BOSS 的初始弱点是头，HP 下降到一定程度后胸部的弱点就会暴露，之后就可以对胸部进行输出了。BOSS 的 HP 清空后会进入最后一次蓄力，此时全员集火将其护盾打掉即可获得这次突袭的最终胜利。

8. 负责异世界的队伍 B 建议装备战斗步枪"无名午夜"，用来消灭异世界里的三种杂兵，打骷髅时则可以考虑换上"严苛光芒"，或者其他射速快换弹快的自动武器。当然，如果队伍里有一个会使用集结屏障的泰坦的话，武器只要考虑射速就够了。

9. 另外推荐的武器还有火箭炮"谢幕"、手炮"烈日弹丸"和霰弹枪"霍桑的战铸霰弹枪"。火箭炮无论用来输出还是清杂兵都相当有用，后面两把更多用在清杂兵上。另外 PS4 版的特典武器"寒冷核心"也相当实用，PS4 玩家可以考虑拿上一把。另外推荐的武器就是上文提到过的"冷酷无情"和"严苛光芒"了。另外，在 BOSS 战时注意自己弹药的消耗，猎人玩家建议将职业换成"黄金枪"，只要打中弱点，输出效果相当惊人。

接下来的更新内容

当读者们拿到这期杂志的时候，应该是游戏发售后的第四周。从 9 月 26 日下午 5 点开始，前作玩家熟悉的"派系"会重新回归。玩家需要等级达到 20 级且通关剧情战役才能参与本次活动，届时可在死亡轨道、未来战争狂热者，新王派中选择一个效忠，参与任意游戏内活动即可获得代币并可以兑换派系专属奖励。每一周三大派系都会结算一次，此时支持率最高的派系所属的玩家可以以 1000 微光购买到其派系的特殊武器（原价 50000 微光）。





文 北山杉 美编 咕噜

相信玩过本作的玩家已经发现了，本作不管是从地图、关卡设计还是众多的收集、隐藏要素，都带着浓浓的“任”氏基因，即使是再细心的玩家，一周目通关后也只是一个开始，各式各样的挑战、收集要素让整部作品在可玩性上大大加深，本期的研究就为大家奉上本作的普通难度及以上的挑战和所有隐藏关卡的攻略，希望这份攻略能够对卡关的玩家有所帮助。

NS	
马里奥 + 疯兔 王国之战	UbiSoft
Mario+Rabbids Kingdom Battle	策略 / 中文版
2017年8月29日 / 本地1～2人	无对应周边
售价为59.99美元	

远古花园篇



挑战

1-3 量子跳跃

挑战目标：抵达目标区域
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+路易+任意角色
挑战攻略：直接简单粗暴地带上移动力全部点满的路易即可完成此挑战。

1-7 一朝被蛇咬

挑战目标：击败5名敌人
回合数限制：10回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔碧奇
挑战攻略：挑战要求玩家击败5只疯兔食人花，如果玩家此时已经有了后期的装备，那么这个挑战基本上没有什么难度，但如果玩家在没有拿到高阶武器的情况下就进行此挑战的话，则可以尝试采取将队伍分散的策略。由于一开始出现的3只食人花位于地图中心汪汪的重重包围之中，此时玩家就可以直接站在它们的外围对圈内的食人花进行射击，即可在汪汪的帮助下对它们造成大量伤害。不过在攻击时，玩家一定要寻找掩体，避免被因为食人花的火焰攻击而脱离自己的位置，进而跑到汪汪的包围中失去战斗力。

1-8 超长的桥梁

挑战目标：护送奇诺比奥
回合数限制：8回合
推荐队伍配置：无
本关如果玩家手中的武器合格的话就没有太大的难度，保证好每个回合的清光刷新出来的怪物即可。

1-9 反弹回去

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：3回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+任意角色
挑战攻略：本关的敌人是分散的，因此就没办法将它们聚拢在一起然后使用近战武器一网打尽。一开始每名队友的附近都有一个大槌，因此只需要在两回合内将它们分别解决再来对付最顶层的那只大槌即可完成挑战。注意，如果玩家此时的武器还没有达到一回合内将大槌击败的程度，那么在队员的选择上就要格外注意，尽量保证马里奥上方高台上的那名队员有在一回合内独自击败大槌的能力，这样即使马里奥和另一名队员要花两个回合才能击败大槌，靠着那名强力队员在3回合内解决剩下的两只大槌也能完成该挑战。





隐藏关卡



位置：位于挑战1-6之前，完成一个大型解谜即可接上通往隐藏关卡的桥梁。

关卡战斗攻略：第一场战斗难度不高，主要是地形上的高低差会让玩家一路面临敌人的炮火，玩家可以选择拥有远程射击能力的路易和拥有火箭炮的疯兔路易来应对。第二场战斗要求玩家击败第一关的中魔王——疯兔食人花，食人花位于敌人后面的高地上，虽然看似离玩家很远，但由于路途中间有管道连接，玩家实际上可以在两回合内顺着管道直接抵达疯兔食人花的身后，接下来只要击败食人花就能获得胜利。在队伍配置方面，建议玩家带上移动力较高的路易和疯兔马里奥。





终极挑战1



伙伴捣蛋场

挑战目标：击败全部敌人

回合数限制：10回合

推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易

挑战攻略：本关看起来很难，但千万不要被满地图的超级效果箱和汪汪吓到，随着战斗的进行，你会发现它们给予敌人的伤害比给予你的伤害要更多。一开始不要和机甲Jr缠斗，直接通过左边的那根管道上到高地上，这片区域你的主要敌人是相对简单的疯兔食人花、阿雪和沙沙。在战斗时，尽量先使用远程武器击碎超级效果箱，让敌人受到额外伤害，疯兔马里奥的霰弹炮在这种场合就能派上很大的用场，可以使用这把武器清理出一大片空白区域，让你免受超级效果箱的干扰。玩家此时应当将主要攻击目标放在阿雪和沙沙、糖骷颅和噗哇兄弟上，其余的如疯兔食人花、机甲Jr的攻击车等都可以交给数量众多的汪汪来解决，另外，尽量不要往管道口走，否则机甲Jr的攻击车很容易就能够给你造成伤害。解决完高地上的中BOSS，不会钻管道的机甲Jr就是玩家的瓮中之鳖了。





雪宝沙漠篇



挑战



2-1 冰封沙漠

挑战目标：击败全部敌人

回合数限制：4回合

推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+耀西

挑战攻略：本关的设定是让敌人先手攻击，因此玩家在一开始就会被对面的支援兔附上“冰冻”超级效果，如果想要强行用接力跳的方式来化解的话没有太大的必要，反而会因为这项行动限制了队员的移动距离和滑铲伤害。本关建议带上疯兔马里奥和耀西，前者能够将较为分散的敌人聚拢到一起造成杀伤，后者的特技“震地猛击”同样能够给大范围的敌人造成伤害。

2-3 十只讨厌的疯狂兔子

挑战目标：击败全部敌人

回合数限制：5回合

推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+路易

挑战攻略：本关的地图较大，敌人分布比较分散，因此玩家需要尽快抓紧时间击败敌人。战斗一开始玩家左侧就有一小群敌人，建议玩家使用疯兔马里奥配合“磁力热舞”特技单独将其解决掉。剩下的敌人则依靠马里奥和路易的监视技能互相配合对敌人造成伤。本章有疯兔食人花的存在，且位于距离玩家十分遥远的高台上，如果要通过管道绕上去的话会花费不少时间，因此建议玩家就留在下方的空间对高地上的食人花射击即可。

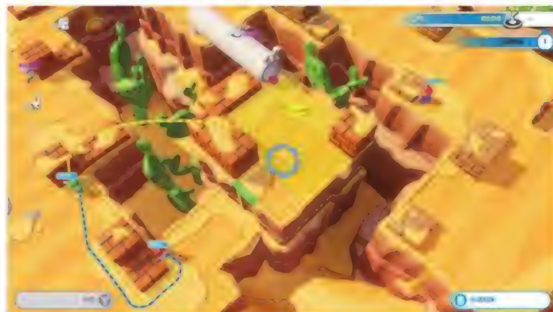
2-4 压扁它们，你们这群蠢蛋！

挑战目标：抵达区域

回合数限制：1回合

推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易

挑战攻略：本关的一个比较简单的通过方法如图所示，先让疯兔路易到达疯兔马里奥附近，然后在用接力跳的方式让疯兔马里奥抵达目标区域即可。



2-5 带进战斗之中

挑战目标：护送奇诺比奥

回合数限制：5回合

推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易

挑战攻略：此挑战5回合数的限制十分严格，奇诺比奥在每回合都要保证走最大的格子，因此不可避免的要被暴露在外，这时候玩家就需要使用疯兔碧奇随时进行回复以及挡住敌人的攻击角度，剩下的疯兔马里奥和马里奥则负责拉怪以及清理周围的敌人。

2-6 汪汪与环境

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+路易
挑战攻略：敌人的分布很散，而我方队员相对集中，因此需要带上移动力强的路易，最靠近我方的那一只大槌可以用滑铲+踩踏干掉。

2-7 在雪宝的中心

挑战目标：击败全部敌人　回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+任意角色
挑战攻略：只需使用疯兔马里奥的"磁力热舞"+近战攻击即可。

2-8 雕像集结

挑战目标：抵达区域
回合数限制：3回合
推荐队伍配置：马里奥+路易+疯兔路易
挑战攻略：本关的敌人有6只大槌+3只大盾，且带有"蜂蜜"超级效果，玩家的首要目标应该是解决3只大盾，因为被"蜂蜜"超级效果击中的话会很烦人，所以要活用疯兔路易可以免疫超级效果的"超级屏障"特技，配合路易的超远移动距离接力跳到目标区域即可，不用和敌人硬拼，必要时还可以牺牲部分血量拉怪为队友争取时间

2-9 汪汪巷

挑战目标：护送奇诺比奥
回合数限制：10回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔碧奇+疯兔耀西
挑战攻略：本关只有汪汪，没有敌人，只需要三名队员轮流帮奇诺比奥抗伤害即可。

2-10 中魔王大混乱

挑战目标：击败6名敌人
回合数限制：5回合
（沙沙和阿雪、2只疯兔食人花、2只大盾）
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关的敌人阵容里有4只中BOSS，看似很强大，但阿雪和沙沙以及2只疯兔食人花在中BOSS里都算比较弱小的一类，血量也不高，玩家只需逐一解决即可，只要打出的伤害足够的话便能顺利完成挑战。



隐藏关卡

位置：从挑战7的地方开始跟着路标指示牌一直往前走，经过两个战场后来到沙暴区，向左走在附近找到两个雕像解谜后，即可来到通往隐藏关卡的管道前。
关卡战斗攻略：第一场战斗的敌人是3只大盾和1只支援兔，对玩家来说构不成太大的威胁，第二场战斗需要在6回合内击败雪雪和沙沙、3只大盾以及1只支援兔，战场地形较为复杂，玩家在第1回合时可以先将离自己最近的沙沙解决掉，第2回合可以让马里奥使用马里奥之力加成后用近战武器解决掉靠在一起的3只大盾，其他队员再将剩下的支援兔清理掉。打两只中BOSS的时候可以让疯兔路易用他的火箭炮将BOSS的掩体打碎后再进行集中打击，伤害效果较好。





终极挑战2



挑战目标：击败30名敌人
回合数限制：20回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关和第4章最后一个挑战类似，但不同之处在于多了一个中BOSS机甲Jr，同时地图上还有嘘嘘鬼干扰玩家。玩家在进行本挑战时一定不要碰到嘘嘘鬼，否则的话你就会在下一回合被传送至高台上被刷新出来的BOSS群殴……完成本挑战的推荐组合是疯兔马里奥和疯兔路易，保证了队伍机动性与伤害量。在前期众多中BOSS还没有刷新出来之前不建议玩家直接跳上高地和机甲Jr单挑，而是应当先清理地图四周刷新出来的敌人，同时在进攻的间隙朝高地上的机甲Jr射击，这样就能够保证在众多中BOSS刷新出来之前后者刚好被玩家磨死。中BOSS们是分两次刷新出来的，玩家可以先等待一回合，等中BOSS们全部刷新出来后，再送疯兔马里奥跳上高台，打出一套爆炸滑铲+"磁力乱舞"特技+近战攻击输出，如果加持了"马里奥之力"的话就可以直接击败大部分中BOSS了，至于剩下的BOSS大多是糖骷颅、熔岩女神之类的角色，在保证回合数的前提下慢慢磨死它们即可。



幽灵小径篇



挑战



3-1 尽在眼前，远在天边

挑战目标：抵达区域
回合数限制：3回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关一上来就会发现己方的角色位置分得很开，且各个方向都有大槌和拥有"蜂蜜"超级效果的蹦跳兔镇守，因此建议让疯兔路易开着"超级屏障"打头阵。较为常规的打法是先用一回合把队员各自方向的大槌解决掉，然后在第二回合直接快速抵达区域即可。注意地图上的嘘嘘鬼，一旦被附身的话那可就真的是"远在天边"了。

3-2 不顾一切

挑战目标：抵达多个区域
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+路易+疯兔碧奇
挑战攻略：要求3名参战队员在1个回合内抵达5个区域乍看起来不太可能，但事实上玩家只需分别抵达其中的两个区域，然后让龙卷风把角色吹向剩下的三个区域即可。本关建议带上路易和疯兔碧奇，开始战斗后首先操纵马里奥击败左边站在小区域内的敌人后占领小区域。接着使用疯兔碧奇的攻击车将右边挨在一起的两个敌人击败后占领另一个小区域，最后操纵附加了"奔驰之心"特技的路易借助疯兔碧奇跳跃到图中的位置即可结束回合。接下来龙卷风会将他们吹向剩下的3个大区域。



3-3 我们并不孤单

挑战目标：击败5名敌人
回合数限制：2回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：虽然本关敌人分散地很开，并且还会“外层护甲”特技，但只要事先带上移动力较高的角色即可在两个回合内各个击破。注意在攻击时要先使用踩踏和滑铲消耗敌方的所有护罩后再进行攻击。

3-4 陷入窘境

挑战目标：击败8名敌人
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+任意角色
挑战攻略：本关敌人众多，要想在1回合内击败8名敌人则必须要有所选择，建议玩家集中清理马里奥周围的6名敌人。在具体战术上，首先使用疯兔马里奥直接移动到马里奥附近，然后使用“磁力热舞”特技将敌人全部吸引到周围再使用近战攻击一网打尽，接下来分别操纵马里奥和另一名队员随便击败两只ZIGGY即可过关。

3-5 嘘嘘鬼封锁线

挑战目标：护送奇诺比珂
回合数限制：5回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：战斗一开始，就会发现面前的道路被嘘嘘鬼挡住了，需要玩家选择一名队员故意被它附身打开道路的封锁，另外的一名嘘嘘鬼挡在终点前面，但终点有两只大盾，只需要将它们引诱到嘘嘘鬼旁边即可打开通往终点的道路。

3-6 散个步吧

挑战目标：抵达多个区域
回合数限制：3回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关的难点在于通往规定区域的楼梯都有两个大槌守卫，建议带上攻击力较强的疯兔马里奥与疯兔路易，其中疯兔路易的副手武器装备带有“燃烧”超级效果的火箭筒。开局首先使用接力跳让马里奥跳到最近的终点区域附近。之后使用疯兔路易的火箭筒对另一端守卫楼梯的两个大槌射击（提前对面前的大槌使用滑铲），有大概率会触发“燃烧”超级效果，让场中的敌人陷入混乱。接下来，就是疯兔马里奥表演的时刻了，无论是磁力乱舞+近身攻击还是大范围的爆炸滑铲对场中敌人都是毁灭性的打击，玩家可以借此轻松打开通往其他终点区域的道路。经过第一回合的攻击，第二回合的敌人应该会少很多，接下来就不要管敌人了，让疯兔马里奥和疯兔路易全力向剩下的终点区域奔跑即可。

3-7 挣脱束缚

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：6回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关有4只中BOSS，分别是糖黏颅、疯兔食人花、阿雪和沙沙。先解决血最少的沙沙，然后活用磁力热舞和近战武器争取在第二回合解决最近的糖黏颅（顺利的话第一回合即可解决）。之后就可以腾出手来集中力量在两回合内解决阿雪和沙沙。

3-8 一眨眼就标记你

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关的敌人拥有“墨汁”超级效果，而且拥有先手攻击权，在一开始的情况下你的三名队员都会被“墨汁”效果所影响。因此你必须点出跳跃净化的技能，配合大威力的滑铲和踩踏即可迅速恢复战斗力并在1回合内完成挑战目标。

3-9 再战江湖

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：5回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：虽然本关的敌人是糖黏颅+女武神+支援兔+大盾的强力组合，且大部分都有“弹跳”超级效果，但事实上想要过关也不算太难，只需要玩家在第1回合就开始爆发强力伤害、抢占先机，争取在两回合内解决糖黏颅，这样就好打得多。伤害爆发建议让疯兔马里奥加持马里奥之力后，通过爆炸滑铲移动到糖黏颅的附近，使用“磁力热舞”特技接近战攻击即可在清理掉4、5个小怪的同时打掉糖黏颅大半的血量。



3-10 墓园之旅

挑战目标：护送奇诺比珂
回合数限制：15回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关的护送任务和一般的护送任务有很大不同，3名队员一开始出生在目标区域内，而奇诺比珂孤身一人在地图的另一端，旁边还有一个大槌，情况可谓是岌岌可危。本关的难点在于怎样和奇诺比珂汇合，一旦汇合了本关的难度就会直线下降，攻略方法还是讲求一个“快”字。一开始队员就需要借助管道往前赶路，所幸的是途中的小怪基本上都可以用滑铲或者踩踏直接清理掉，不需要浪费回合数。奇诺比珂在第1个回合就要通过旁边的管道离开大槌的攻击范围，来到一个无人的平台躲在管道后方。之后的敌人回合里有两名ZIGGY会来包夹奇诺比珂，但无法对处于管道后的她造成伤害，不过如果再等下一回合敌人就能通过管道到达奇诺比珂的旁边了。这时候就要求玩家在2个回合内赶到附近，使用远程射击的武器干掉那两名ZIGGY，疯兔马里奥或者疯兔路易的火箭炮可以很容易地做到这点，之后玩家就可以和奇诺比珂汇合（可能会被新刷新出的大槌打掉60点血，不过并无大碍），并护送她安全到达目标区域。玩家要注意的是，敌人的刷新频率非常高，基本上固定的刷新点每回合都会刷新出敌人来，建议玩家让奇诺比珂从地图左边的道路回到目标区域，同时让队员使用“磁力热舞”特技和走位吸引敌人的攻击，确保攻击不会落到奇诺比珂的身上。





隐藏关卡



位置：如图，将蓝色木板转到左边即可打开前往隐藏关卡的道路。
关卡战斗攻略：第一场需要击败7只大槌和3只幽灵兔，难点在于地图上有许多管道，这样就能够最大限度地弥补大槌的移动短板，建议玩家不要乱跑，就在一开始的平台迎接敌人即可。由于敌人数量众多，因此多使用近战攻击也是一个不错的选择（前提是要保证一击必杀，否则会迎来大槌的疯狂反扑）。第二场战斗要求玩家在回合击败糖骷颅，本战的地图比较狭长，玩家如果选择走中间的道路的话会遭到两侧的女武神和糖骷颅自带的"弹跳"超级效果攻击击退，因此在没有清理干净女武神之前不建议走中间的道路。玩家一开始可以选择走两侧的高台，由于高台上有许多可以扩大移动范围的管道，玩家自身移动力高的话甚至可以直接移动到对面的糖骷颅身前，不过由于管道的出口大概率会有嘘嘘鬼存在，一旦被附身则直接会被传送回起始点，所以攻打本关的要点是先清理高台以及中间的杂兵（女武神和支援兔），然后通过高台的管道一次性地快速移动到糖骷颅的身边进行攻击，不要怕被嘘嘘鬼附身，三个角色轮流使用这种方式进行攻击即可。



终极挑战 3

挑战目标：抵达目标区域
回合数限制：12回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔碧奇+疯兔耀西
挑战攻略：本挑战主要的难点在于地图十分巨大，而途中守卫的怪物非常多、且刷新十分频繁，这就给想要前进的玩家造成了很大的阻碍。玩家在这场战斗中前进时针对前方埋伏的敌人需要作出一番取舍，谁能打谁不能打，都需要针对敌人的种类、数量和位置来考量。例如途中会刷新出一个中BOSS糖骷颅，因为它只能在一个面积狭窄的高地上移动，那么玩家就可以选择避而不战，直接往前走即可。由于敌人数量众多且伤害较高，因此带上一个专职治疗的角色来保障队伍的安全十分有必要，除了疯兔碧奇之外，拥有护盾的疯兔耀西无疑是一个十分理想的选择。另外，路易虽然移动力较高，但想要凭单人一口气闯到终点的办法在这里是行不通的，再加上路易的血量太少，因此不建议玩家在本战中选择路易作为开路先锋。在行进过程中，玩家需要时刻注意自己的队形，既不能过于分散，也不能太过聚拢，疯兔碧奇和疯兔耀西的护盾特技可以交替着来使用，以起到吸引火力的作用。当玩家到达终点前面的一段区域时，由于没有管道来扩大移动范围，因此建议玩家此时可以将队形分散开来，其中两名队员负责吸引火力，另外一名队员则直接奔向终点区域。





熔岩洞窟篇



挑战



4-1 从"？"到"砰"

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：3回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关需要在3回合内击败10名由女武神和支援兔组成的敌人队伍，不过女武神和支援兔的血量对于此时的玩家来说已经不具备太大的威胁。难点主要在于主角马里奥的四周会被4只嘘嘘鬼团团围住，这也就意味着马里奥无法移动，只能够进行远距离射击，但就前者的输出来说其实对队伍的整体攻击力不会造成太大的影响，玩家只需带上攻击力输出较高的其他队员即可。



4-2 孤单一人太危险

挑战目标：护送史庞尼
回合数限制：8回合
推荐队伍配置：马里奥+路易+疯兔路易
挑战攻略：一开始己方的所有队员都位于一个高台上，而需要护送的史庞尼和目标区域都位于高台下方，没有管道连接，玩家只能通过跳跃接力的方式跳到下方为史庞尼扫除前进的障碍。由于接力跳跃的方式只能送两名角色到达下方，因此玩家必须做出抉择，决定谁留在高台上，笔者建议留一名和路易类似的远程角色在高台上狙击即可。不过要注意的是高台上会刷出两轮附带"墨汁"超级效果的敌人，所以留下带有免疫超级效果特技的疯兔路易也是一个好的选择。此外，在一开始的时候史庞尼的身后会跟着4名大槌，不过由于史庞尼的移动力比他们高因此玩家可以直接无视他们在身后的追击，把精力与进攻火力留给前面的大盾吧。



4-3 工厂直营

挑战目标：击败4只阿雪
回合数限制：4回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：阿雪在中BOSS里面算不上是一个强力BOSS，但4只阿雪一起出现还是相当有破坏力的。本关玩家进攻的重点应当放在4只阿雪身上，不要在杂兵身上浪费太多时间，不然4回合只能够勉强够用。另外玩家一开始的角色是互相分散的，强行聚在一起从时间成本上来说并不划算。实际战斗中，玩家可以使用在地图两边的那两名角色就近占领两侧的高台，然后从高台上对阿雪们发起进攻即可。

4-4 怪人大会

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：4回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关除了4名ZIGGY以外，其余的敌人全部为大槌，且ZIGGY的攻击附带"弹跳"超级效果，大槌的攻击附带"墨汁超级效果，因此除了使用免疫超级效果的特技以外建议玩家最好全程躲在掩体后面，避免被敌人击中从而失去战斗力。由于敌人的站位较为分散，因此前两个回合玩家主要攻击的目标应当是附近的两只大槌以及下方的4名ZIGGY。攻击ZIGGY时可以在高台的掩体后面使用远程攻击手段，如火箭炮和攻击车，都可以无视它们的掩体进行攻击，最多花费两个回合即可将它们解决。接下来你就会发现对面高台上的大槌们已经来到了场地的中央地带（由于大槌的移动速度太慢，所以很容易地就聚在一起了），这时玩家就可以顺着管道走下高台使用滑铲配合近战攻击对它们一网打尽了。



4-5 没有苦痛就没有收获

挑战目标：抵达多个区域
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+路易
挑战攻略：本关和挑战3-2一样，都属于在正常情况下不可能完成的挑战，玩家需要在1回合内到达3个相互距离极远的区域，而过关的秘诀就在于地图上的大槌身上。由于本关强制100%的超级效果，因此大槌攻击附带的"弹跳"超级效果就成为了玩家进行远距离穿越的助推器。具体方法是队伍里带上移动力最强的两名角色——疯兔马里奥和路易，战斗一开始路易便使用"奔驰之心"特技为队伍附加上额外的移动力，然后操纵疯兔马里奥直接跑进左边的目标区域，同时释放"磁力热舞"特技，将前方大槌的站位稍微往下移。接下来操作马里奥刚好移动到那只大槌的面前待命，最后使用路易和马里奥接力跳到对面的平台上，对藏在附近藏在掩体之后的大槌进行攻击（只能把掩体打掉）就可以结束回合了。之后大槌会把马里奥和路易都送到各自的区域里去的。



4-6 全力以赴

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+任意角色
挑战攻略：本关看起来要在1回合内解决17名敌人很难，但进入战场后就会发现你的对手只是一大群50生命值的花园ZIGGY而已。玩家一定要带上疯兔马里奥，其特有的爆炸滑铲能够消灭一大部分聚集在一起的敌人，之后剩下的ZIGGY就不足为惧了。



4-7 炉边漫步

挑战目标：护送史庞尼
回合数限制：3回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本场战斗玩家的三名队员位于史庞尼隔壁的高台上，而史庞尼前面通往目标区域的道路上还有三个虎视眈眈的熔岩大槌守卫。由于回合数的要求，史庞尼必须在每回合内前进最大的距离，这样才能在第3回合刚好到达目标区域。因此玩家必须要在第一回合内将前进道路上的三名大槌击败，否则将无法完成挑战。具体的方法是让疯兔马里奥向左边通过管道下到目标区域内（沿途使用爆炸滑铲清理附近的杂兵），接着对大槌进行射击（建议带上附有"石化"超级效果的武器），然后操纵疯兔路易来到图上的位置，对血量较多的那只大槌射击（同样建议使用"石化"武器），最后由马里奥和疯兔路易进行一次跳跃接力，即可跳到那三名大槌身前，使用近战武器进行收割。一套下来就能击败大槌。之后的两个回合只需要操纵史庞尼不断前行，同时让疯兔马里奥再通过管道回到高台上阻挡剩下的杂兵即可完成挑战。



4-8 吸引力法则

挑战目标：击败10名敌人
回合数限制：10回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关的主要对手是大盾，尤其是在清理了第一波敌人后，第二波在玩家附近涌现出来的大盾队伍较为棘手，不过只要提前使用各种防御特技扛过这一波攻击之后就任玩家宰割了。比较有效率的方法就是使用疯兔马里奥的"磁力热舞"特技将大盾们集中起来一次性解决，不过在使用这个方法之前要注意队友的位置，避免被攻击波及到。

4-9 艰苦战斗

挑战目标：抵达多个区域
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：本关比较强调离开管道后的移动范围，所以不建议带移动力高但离开管道后的移动范围不高的路易。第一个区域是最好到达的，直接使用马里奥通过管道即可抵达，剩下两个区域就需要玩家借助一点外力了，由于本关强制100%的超级效果，因此带有“推动”效果的女武神就可以变成玩家的助推器。“推动”的超级效果作用于玩家身上会将玩家以一条直线的方式推出去，因此为了防止其他女武神的干扰，我们首先需要将地图上其中的一名女武神清掉，然后操纵一名队友通过管道抵达图上的位置，最后通过跳跃接力的方式将最后一名队员送到最前方的那块目标区域里结束回合。接下来敌人的回合就能够直接将剩下的那名没有进入区域的队员推动至最后一个目标区域内。



4-10 大混战

挑战目标：击败30名敌人
回合数限制：18回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易
挑战攻略：经历了前面几个超高难度的关卡，第4章的最后一个挑战却出人意料地简单，虽然敌人数量众多，玩家需要击败30个敌人才能完成挑战，但由于敌人并非一起出现，而是阶段性地出现，这就给了玩家足够的喘息和休整时间。敌人的类型和丰富，基本上都是本篇中出现过的怪物以及中BOSS，中BOSS也并不是一起出现在玩家的面前的，所以实际上每回合玩家承受的伤害量都不算很高，甚至你都不需要带上专门负责治疗的疯兔碧奇和碧奇，只需带上会吸血滑铲的疯兔路易就可以在战斗中获得足够的血量回复了。有趣的是，本关第一批出现的敌人只有一个50血的花园ZIGGY，而当玩家击败所有的中BOSS后，最后一个出现的敌人同样也是一只花园ZIGGY，这应该是制作组对玩家开的一个小小的玩笑。



隐藏关卡



4-9 艰苦战斗

位置：位于挑战4-6的后面，击碎火山岩推下3个箱子即可打开前往隐藏关卡的道路。
关卡战斗攻略：第一场战斗的名称为”击败噗哇三重奏“，所谓的“噗哇三重奏”其实就是指噗哇力奥、噗哇路易以及熔岩女王这三个中BOSS，在本篇中玩家就和它们交手过，所以打起来也就轻车熟路了。由于这次增加了3回合的回合数限制，因此玩家需要将主要进攻火力集中到中BOSS身上，至于地图上的支援兔，尽量使用踩踏或者滑铲的方式来解决（也不能放着不管，不然它们会给中BOSS加血）。

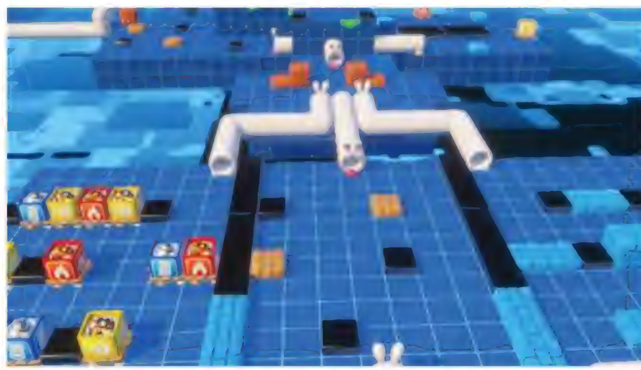
第二场战斗需要在5回合内击败5只中魔王，分别是疯兔食人花、阿雪、沙沙、糖黏颅和机甲Jr。本场战斗有个误区，玩家若是一开始选择先清理血量较少的阿雪和沙沙以及疯兔食人花，虽然能够取得一定的效果，但从第二回合开始，地图上就会刷出支援兔来，而玩家如果不能在一回合解决掉2000血的机甲Jr，那么在支援兔的补给下，要想击败它就是一个几乎不可能完成的任务，更别提地图上还有一个糖黏颅了。因此正确的作战计划应该是在支援兔还没有刷出来之前赶紧击败机甲Jr，之后再慢慢清理其他的中BOSS，这样即使它们有支援兔的回复，由于血量上限不高，玩家也能够集中力量将它们强行击败。

另外事实上，玩家是有机会在第一回合就击败机甲Jr的，只需要带上路易，在第一回合就使出他和马里奥的监视特技，5次连续攻击足够打出1000以上的伤害，如果再接上三名队员的普通射击，是能够在一回合打出2000以上的伤害的。如果在第一回合就能够击败机甲Jr，那么就可以在支援兔还没刷出来之前将剩下的中BOSS集中解决，这种群体攻击当然还是交给拥有“磁力热舞”特技的疯兔马里奥来完成啦。



终极挑战 4

挑战目标：护送奇诺比奥
回合数限制：30回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔碧奇
挑战攻略：最后一个终极挑战堪称所有挑战里最难的一关，玩家需要护送脆弱的奇诺比奥到达地图遥远的另一头，本关刷新的敌人数量和质量都非常之高，玩家一旦出现失误就只能从头来过，因此在选人配置方面，建议玩家带上疯兔碧奇来随时为队员以及奇诺比奥回血，至于另外一名队员，由于敌人刷新数量众多且相当频繁，因此需要一个伤害输出高且具有群体攻击能力的队员，疯兔马里奥自然是最佳选择。玩家在护送要十分注意奇诺比奥的走位，尽量寻找掩体躲避敌人的攻击，如果无法做到，则需要用一名队员的身体来阻挡敌人炮火。由于疯兔马里奥的移动范围以及伤害输出非常高，因此他也就成为了对付敌方大槌、大盾等类型角色的不二选择，玩家使用这个角色时要注意角色特技的冷却时间，特别是“磁力乱舞”特技以及近战攻击的冷却时间，两者结合起来才能给予敌人最大的伤害。而一旦疯兔马里奥受到了敌人的围攻且血量较低时就可以依靠强大的移动能力甩开敌人到疯兔碧奇身边回血，武器装备也可以携带“吸血”超级效果的武器，这样一路上反复进行上述行动即可相对保险地进行护送任务了。



文 八重樱 美编 Juxi

燃起解放的红莲之火

《最终幻想 14 4.0 红莲之狂潮》介绍

首先我要向各位读者坦白，这是一篇软文。

等等，先不要翻页，听我说完。

一开始老编让我写这篇软文，我其实是很想拒绝的。老读者们恐怕都知道，我就是一个《最终幻想 14》吹，你让我私下说《FF14》的优点，我能口若悬河俩钟头不带重样，但写一篇杂志用的软文，我倒是会觉得有些无从下手。

但转念一想，我是一名单机游戏杂志的编辑，同时，也是《FF14》这款网游的忠实玩家。《FF14》对我而言是、却又不仅仅是一款网游。所以各位读者朋友们不要一见软文二字就翻页，不妨暂且放下对网游的偏见，来看看我这个单机玩家卖的安利如何？

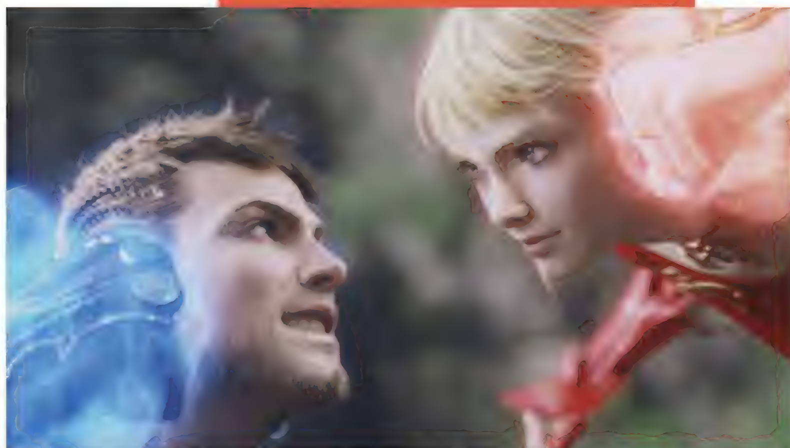
先来简单介绍一下《FF14》吧。虽然是"《最终幻想》系列"的第二款网游作品，《FF14》却并没有像《FF11》那样走得一帆风顺。最开始参与《FF14》开发的大多数都是来自于《FF11》的元老，他们固执地认为只要继续套用《FF11》的模式就可以取得成功，却忽视了近十年间其他国家的网游水平已经发生了突飞猛进的进化。特别是暴雪公司旗下的《魔兽世界》整体素质已达到 MMORPG 的顶峰，甚至被视为行业标杆。相比之下，1.0 版本的《FF14》仿佛还活在十年前。

2010 年 9 月 30 日《FF14》的 1.0 版本在依旧存在众多问题的前提下匆匆上线，而这一草率行为也让 SE 很快品尝到了恶果。媒体和玩家恶评如潮、在线人数直线下跌，几乎令《最终幻想》这个品牌的价值毁于一旦。SE 不得不采用停止收费等手段来挽留用户，而此举同时也令 SE 背负上了高昂的赤字。

2010 年 12 月，吉田直树临危受命承接下了濒临死亡的《FF14》项目组。一方面对 1.0 版本的诸多问题进行修补，一方面秘密开发着 2.0 版本，也就是之后广为人知的《重生之境》。

2013 年 8 月 27 日，《重生之境》正式开始运营。正如其标题所示，2.0 版本在各个层面上都堪称是"浴火重生"，成熟稳定的系统、丰富的职业、感人的剧情、优质的配乐，在保留"《FF》系列"传统元素的同时，紧紧跟随主流 MMORPG 的趋势，艾欧泽亚这片大陆在经历了名为"1.0"的灵灾之后，重新绽放出了绚丽夺目的光彩。

从 2.0 版本的《重生之境》到 3.0 版本的《苍穹之禁城》，再到 6 月 20 日国际服正式上线的 4.0 版本《红莲之狂潮》，《FF14》的品质一直呈现出稳步提升的趋势，不但玩家在线数量持续上升，各方媒体也都给予了极高的评价。比如最新的 4.0 版本 IGN 就给出了 9.2 的高分，该评分甚至超过了《魔兽世界》的 7.0 版本《军团再临》，也是 IGN 近几年来为网游打出的最高得分。



中国服的《FF14》从 2014 年 8 月 25 日开始由盛大运营，到现在也已走过了三个年头。在中国网游市场日趋快餐化的当下，《FF14》仍凭借着其优秀的品质、友善的游戏环境与良心的国服运营成为国内网游市场中的一股清流，无论是日本制作方、亦或是国服运营团队乃至全体国服玩家，都功不可没。

9 月 26 日，中国服也将迎来 4.0 版本的大更新。这次更新，不但会为玩家们带来了全新的主线剧情、精心设计的众多副本，而且还有两个全新的职业，玩家的等级也可以从最高 60 级提升至 70 级。最重要的是，4.0 这个新版本，同样会带给喜欢《FF》整个系列的玩家们数不清的惊喜，一起来看看吧！

4.0 版本新增内容

●新剧情

位于西洲阿尔迪纳德次大陆东部的阿拉米格 20 年前惨遭加雷马帝国入侵，自那以后就长期处于被压迫的境遇之中，不但国力衰退，百姓们更是民不聊生。身为解放军领袖之女的莉瑟，决定扛起父亲留下的重任，与光之战士一同解放阿拉米格。然而他们所要面临的，不仅仅是来自于帝国的强大对手，还有来自于阿拉米格民众的阻挠。长期的奴役统治将恐惧深深植入了人民的心中，而那些被侵略之后诞生于世的阿拉米格年轻人，他们的情感要更为复杂纠结。为了寻求更多盟友的协助，光之战士将离开艾欧泽亚，踏上遥远的东洲奥萨德次大陆……


敖龙族的发祥地
太阳神草原


被海贼众们支配的领地
红玉海


4.0 的新主城
黄金港


武士

●新职业

网游界一直流传着一句至理名言“强不强是一个版本的事，美不美是一辈子的事”。可见比起伤害输出，玩家们更看重自己角色的美观程度（并没有）。同时兼具“美貌”与“强大”，说的就是 4.0 版本新增的两个职业——武士和赤魔法师了。

“《FF》系列”的老玩家们都知道，这两个职业算得上是本系列的传统职业，比如赤魔早在初代《FF》时就已出现，红衣羽帽的搭配一直保留至今；武士也从《FF5》后就常驻在职业列表之中。

由于 4.0 的剧情大部分是在富有东方色彩的多玛等地进行，因此身穿和服、以日本刀来战斗的武士职业在此时推出也可谓是相当应景。技能方面，武士侧重的是通过招式的组合发动名为“雪月花”的特殊效果，释放积攒的剑气，在一瞬间甚至可以爆发出高于平时 7 倍的巨大伤害，并配有华丽的战斗特效，可说集实力与帅气于一身。

赤魔法师，使用的是由黑魔法和白魔法融合而成诞生的“赤魔法”，并且可以使用系列中该职业的代表技能“连续魔”。尽管赤魔在定位上属于远程魔法输出职业，但由于拥有复活技能与无咏唱使用魔法的能力，故而非常适合在版本初期装备等级不算高的情况下开荒高难度副本。


赤魔法师

新副本

4.0 版本一共新增了 8 个 4 人挑战副本、一个名为"欧米茄时空狭缝"的高难度大型迷宫、以及极豪神须佐之男与极美神吉祥天女这两个极难度的蛮神挑战。值得称赞的是，各个副本在设计上都下了一番心思，玩家在与敌人交手时不能一味地追求输出，而是衍生出了许多多变的打法，甚至还存在只要成功回避掉所有攻击就可以顺利通过的挑战。

在过去的版本中，玩家如果想练级，不可避免地需要反复挑战同一个副本来入手经验值以及装备。但由于各个职业的装备掉落是随机的，很有可能玩家反复刷上十来遍也拿不到想要的装备，令人颇为恼火。这一情况在 4.0 版本中将会得到改善。玩家每打通一次 4.0 的副本，就必定可以入手一件当前职业的装备，减少了大量重复劳动的操作。





新服务器

新版本的推出，不但会令不少暂时 A 掉游戏的老玩家们回归，也同时会吸引大量新玩家的到来。为了缓解服务器的压力，中国服将于 4.0 版本开服的同时新增一个服务器——延夏。如果你对《FF14》感兴趣，却又担心从头开始练等级跟不上大部队进度的话也无需担心，只要是新注册的账号并充值 39 元，就可以免费获得一个职业的 50 级直升包和一个 2.0 主线全通包。另外，在商城中，也提供了 60 级职业直升包以及 3.0 主线全通包可供选择。

不过小编我还是不建议新手玩家使用主线包的，毕竟出色的剧情是"《FF》系列"的招牌特色，只为追求进度就跳过剧情未免太可惜啦！

《光之老爸》的连锁效应

《光之老爸》是《FF14》的国际服玩家 MAIDY 在自己的博客"一击确杀 SS 日记"上连载的日记，记录了他带领自己的父亲走进艾欧泽亚世界的经历。

同许多年轻人一样，MAIDY 与自己的父亲一直保持着不温不火的父子关系。某日他的父亲突然选择退休，MAIDY 才惊觉自己一点都不了解父亲。但父子二人都属于不善言辞之人，于是 MAIDY 决定将父亲引领自自己深爱的网游《最终幻想 14》中，在隐瞒儿子的身分的同时，帮助父亲从一个什么都不懂的萌新，成长为可以战胜强大敌人的合格"光战"，并最终道破自己的身分，来让父子关系破冰。

因为 MAIDY 的父亲在接触《FF14》时已经年过 60 岁，因此 MAIDY 就将这篇日记命名为《光之老爸》。日记开始连载后，这种"拉老爸下水"的设定、再加上 MAIDY 风趣幽默的文笔，很快便获得了玩家们的高度关注，博客的点击量也飞速突破了 300 万次，并终于在 2017 年 4 月被成功拍摄成 7 集的日剧播出。

MAIDY 的老爸之所以愿意来玩《FF14》，是因为原本在他年轻时就曾经多少接触过一些游戏，所以并不会特别抗拒。但在主流观念普遍认为"游戏是年轻人专属"的当下，一位年过六旬的长者愿意接受新鲜事物、即使面临反应力较慢、不善交流等困难也决不放弃的精神，才是真正打动玩家们内心之所在。

日剧版《光之老爸》的主题曲邀请了日本著名摇滚乐团 GLAY 来演唱。GLAY 的主唱 TERU 在观赏了本作之后也对《FF14》萌生了兴趣，随后在 MAIDY 的帮助下也开始了在艾欧泽亚的冒险，并迅速沉迷，甚至于发展到只有半小时回家休息的时间都不忘上线打个副本的程度。

其实玩《FF14》的名人不在少数，光是声优界，南条爱乃、田中理惠、中村悠一等人都是玩家。但出于个人隐私的考虑，绝大多数名人都不会透露自己在游戏中的 ID，甚至角色的长相。但 TERU 却不同，他不但公开了自己的 ID，还组建起了自己的粉丝公会，定期举行游戏内的组团拍照活动，俨然就已经是一名超人气的"光之偶像"了。

这个醍醐味的展开可谓是《光之老爸》播出后的意外收获，《FF14》和 TERU 也都因此增加了一批新的簇拥者。



▲《光之老爸》剧照，老爸因沉迷游戏，就连外出吃饭时都会忍不住模拟操作手柄。



◀ TERU 将他自己和游戏中的形象 PS 到了一起。

为“《最终幻想》系列”爱好者们打造的主题乐园！

《FF14》的制作人吉田直树在接受UCG采访时，曾经提到，他在接手《FF14》时就致力于将这款网游打造成“《最终幻想》系列”的主题乐园。不仅仅是网游玩家，那些原本对网游并没有太大兴趣却因着“最终幻想”的名号而来到“艾欧泽亚”这片大陆的单机游戏爱好者们，同样可以在体验游戏的过程中，重温到曾经在“《FF》系列”各个作品中获得的快乐与感动。

因此从2.0版本开始，《FF14》中就加入了与其他几作《FF》的联动，比如2.0版本的24人副本“水晶塔”就是联动自《FF3》中曾经因为没有存档点而带给无数玩家噩梦般回忆的最终迷宫水晶塔，剧情中出现的NPC也沿用了《FF3》中大魔导师多加、梦之世界管理者乌内等人的名字（但故事与《FF3》并不相同），甚至连水晶塔的最终BOSS都是《FF3》玩家们耳熟能详的“云妈”黑暗之云。

在2014年年底时，《FF14》还首次与《FF13》一起在游戏内推出联动活动“闪光的瞬影”，雷光现身艾欧泽亚大陆，与玩家们共同完成任务。玩家们更可以使用任务入手的道具，兑换到雷光和雪诺的服装与武器（虽然这个活动已经结束了，但玩家们仍可以在《FF14》的商城中购买到这些服装和武器）。

到了3.0时代，有两位其他《FF》作品中的角色正式加入到了《FF14》的主线中，成为了推动剧情发展的关键性人物。其一是来自《FF3》的暗之战士，在《FF3》中，暗之战士曾于千年前阻止了光之泛滥，而《FF14》中的暗之战士却是因为过度使用了光之力量而导致所处的第一世界面临毁灭的命运。走投无路之际，他和同伴们选择牺牲自己来拯救深爱的世界。



▲《FF14》各种族穿着雷光和雪诺服装的展示图。





另一位关键人物，自然就是由著名声优南条爱乃配音的可露儿·巴尔德西昂啦！可露儿最早出现在《FF5》中，是玩家可以操作的四位光之战士之一，拥有与动物交流的能力。《FF14》中的可露儿虽然在容貌和着装上与《FF5》并不相同，但却同样有着可以和动物等非人生物直接交流的“超越之力”，玩过《FF5》的玩家们见到她时都会忍不住会心一笑吧~

聊完了2.0版本和3.0版本的联动，想必有不少读者都很关心国服刚刚开始运营的4.0版本又有哪些来自于其他《FF》作品中的惊喜呢？

首先，《FF5》的两大隐藏BOSS欧米茄和神龙将在4.0承担起剧情的重头戏。其实关于神龙和欧米茄，在早先的版本剧情中已经有过提及，但并未深入挖掘。直到版本进展到3.57之后，蛮神神龙与对抗神龙的自动兵器欧米茄的一场激战才令玩家们第一次领略到了二者的恐怖实力，而进入4.0版本之后，挑战神龙与欧米茄将是玩家们在满级之后的主要追求。

与神龙的交手是4.0主线部分的最终战斗，同时也是4.0剧情的高潮所在。这场战斗不但颇具难度，而且场景宏大、惊心动魄，充分展现出了神龙的惊人魄力，在祖坚创作的激昂配乐下，游戏体验可谓是达到了酣畅淋漓的顶峰。



8人副本的剧情则是在欧米茄创造出的次元狭缝中推进的（8人副本并非主线副本，但玩家可以从中获得较好的装备）。既然副本名为“欧米茄时空狭缝”，自然代表着欧米茄是该副本的最终BOSS，但在玩家与欧米茄之间还相隔了重重的敌人，这些敌人全部出自于《FF5》作品中，比如眼球怪卡塔斯特罗非、最终BOSS艾克斯德斯等等，玩家也可以体验到他们在《FF5》中的那些经典技能。

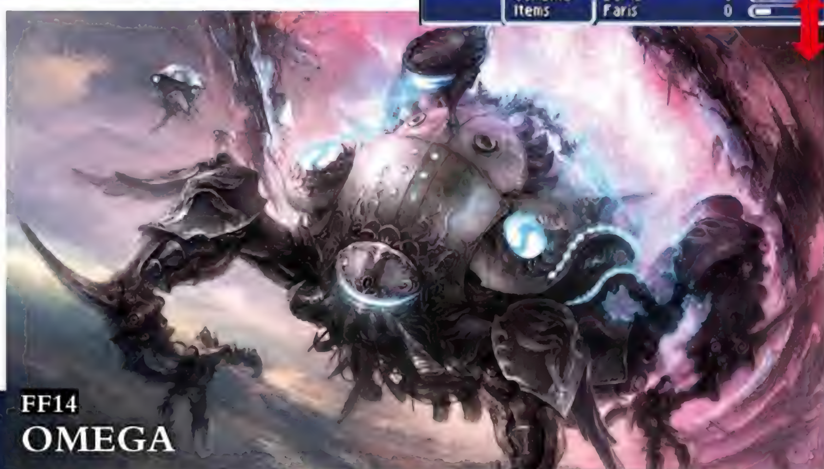
卡塔斯特罗非
FF14











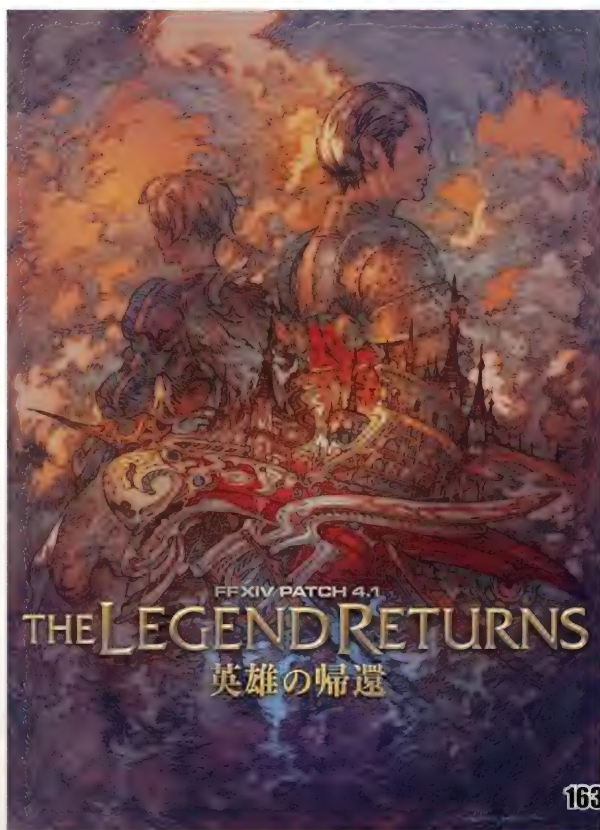
或许会有年轻的玩家表示，什么《FF3》、《FF5》都是很多年以前的作品啦，就没有一些新作之间的联动吗？那么接下来的这个消息想必会令不少刚刚结束了“伊瓦利斯之旅”的玩家们心花怒放。因为4.1版本（国际服10月初上线，国服预计年底左右上线）会开启最新的24人副本，而这个副本的标题就叫做——重返伊瓦利斯！

其实如果玩家们在进入《FF14》的世界之前曾经玩过《FF12》的话，就会发现两者之间存在着些许共同之处，举例来说2.0主线剧情的BOSS之一、来自帝国的将军盖乌斯·范·巴埃萨的造型看起来就完全是《FF12》中裁判长的模样（连配音的声优都是大冢明夫），在CG动画中一闪而过的帝国飞空艇造型也与《FF12》中颇为相似。

《FF12》的制作人松野泰己自己就是一位忠实的《FF14》玩家，而且是位生产大佬（即专攻生产职业而非战斗职业）。在过去他曾多次参加《FF14》的相关活动，并针对游戏职业、迷宫设计等多方面都提出了宝贵的见解，与《FF14》的制作人吉田直树的私交也甚密。

在《FF14》开服4年之后，松野泰己终于成功将自己的“伊瓦利斯世界观”融入了《FF14》，负责起了4.1版本即将实装的24人副本“重返伊瓦利斯”的全部内容。从目前官方已经公开的情报来看，“重返伊瓦利斯”的故事将以《最终幻想战略版》的剧情为基石，王都拉巴纳斯塔的大门将再度向粉丝们敞开。

▶吉田明彦为《FF14》的4.1版本绘制的宣传图，图中的两位角色分别是《最终幻想 战略版》的拉姆萨和迪利塔。







■24 人副本“重返伊瓦利斯”场景图。

这次联动从表面上看算是《FF12》诞生十周年活动的延续，但却并不像其他《FF》联动那样只是借用了角色名字和怪物建模，而是确实将“伊瓦利斯”和“艾欧泽亚”两大世界连接了起来。《FF14》的加雷马帝国中，人人皆知一段远古的传说，讲述的是一位英雄拯救世界的故事。这位英雄名叫拉姆萨·贝欧布，没错，正是《最终幻想战略版》的男主角。

吉田曾坦言他非常欣赏松野泰己缔造的“伊瓦利斯世界”，既然获得了联动的机会，自然是与最初的那一作联动更有意义，这也是为何选择的是《FFT》而非《FF12》的原因。而邀请松野泰己亲自来把关，也是希望可以将最原汁原味的“伊瓦利斯”呈献给新老玩家们，所以如果你对“伊瓦利斯”和“艾欧泽亚”这两片大陆感兴趣的话，现在正是入坑的好时机！





▲除了与本社作品的联动外，《FF14》还曾经与《妖怪手表》、《牙狼》等作品推出联动活动，玩家只要满足一定条件就可以入手联动作品的专属服装、武器甚至坐骑。（顺便一提，LV5的社长日野晃博也是为《FF14》玩家哦～）

结语

回过神来才发现已经在不自觉间写下了这么多，但又觉得如果不是页数有限，再写上一倍也没什么问题。我曾经向很多单机玩家们安利过《FF14》，也曾经听到了各种各样的回绝理由。有人单纯就是不喜欢网游的玩法，有人则是觉得网游的社交成本太高，也有人觉得网游要肝的东西太多太占用时间。大家的担心并不是没有道理，相比起单机游戏，网游确实在时间、社交等方面的成本要高出许多。但是别忘了，SE 是一家做单机游戏起家的公司，它比任何人都知道单机游戏玩家对自己的重要性，所以在《FF14》中也存在着众多无需花费大量时间也可体验到的精彩内容。而为了方便玩家间的交流，还开设了跨服组队功能，甚至在不久的将来，玩家们还可以跨服加好友聊天，所以哪怕你和你认识的朋友不在同一个服务器中，也不会影响到彼此之间的交流。

“闲可修仙，肝可秃头”，只要找到适合自己的玩法，它就会带给你无尽的快乐。希望未来能有一日，可以和各位读者们有缘在艾欧泽亚相聚！

“光之声优”南条爱乃

有着清纯可爱的容貌与动听的歌喉的南条爱乃是现在如日中天的人气声优与歌手，同时她也是一位忠诚的“《FF》系列”玩家。自从《最终幻想 14》开始运营后，南酱就彻底沉迷于其中不可自拔，有一段时间甚至将自己推特的个人简介都改成了“光之声优”四个字。在《FF14》的版本进展到 3.1 之后，南酱也终于拥有了属于她的角色——可露儿，从对比图可以发现，南酱和可露儿之间还真有几分神似之处呢！不过，虽然可以为最爱的游戏配音是件值得骄傲的事，但也因此不得不接受要被剧透未来剧情展开的命运。南酱每次提及此事时，都会不由得露出一副绝望的眼神……





▲ COS 成白魔和可露儿造型的南酱。

文 三日月 美编 NINA

独立之光 LD……！

没有能量啦！“Ludum Dare 39”部分游戏介绍

这次竟然没有题外话环节

和上一届比赛类似（前情提要可参考杂志419期《独立之光》），站长PoV依然在忙于新网站“vine”（https://ldjam.com/）的建设和完善，因此这段时间没发生太多值得一提的事情。倒是这次的评分系统被不少人诟病，比赛的评分系统采取平均分，就是平均分越高，游戏的排名就越高。问题是LD所采取的样本数为20，不少玩家觉得这有失公正，样本数太低了。例如有些游戏它只得到了20来个评论，评论还都是没什么营养的那种，但是它的分数绝大部分是最高分5分，导致这款游戏最后的排名很高，即便这游戏离题万里，甚至不好玩。另外一些游戏有很多人玩过，评论数突破100，但分数有高有低，最后的平均分算起来比前者要低。简而言之就是，玩的人越多，游戏的分数就有可能越低。这个问题实际上在上一届比赛时就有出现，现在看来站长的确要想想办法改一改评分系统了。

LD 39的题目为“能量耗尽”（Running out of Power），同样分为72小时和48小时组。参赛的游戏一共有2351个，由于这次题目比较没有操作性，大部分参赛选手的游戏都有一个共同点，那就是限时，这也是表现这一主题最直观的做法。当然，这次比赛依然诞生了一些看似好玩，玩起来却不怎么样甚至离题的游戏。同时也诞生了一些贴题、好玩而且完成度很高的佳作，虽然数量不多就是了。下面就让我们来看看都有哪些游戏吧。



造人发电两不误——Despotism 3k

作者：NikolayKuznetsov, Rune_Drawer，Cardinal90
组别：72小时

这次比赛排名靠前的游戏大多亮点都不多，要不不贴题要不不好玩，反而排在十位后的游戏中有不少创意不错的佳作，本作就是这样的一款游戏。玩家需要利用一个名为《Despotism 3k》的机器，尽情剥削可怜人（原文为 pitiful people），利用他们来发电，从而获得更多的能量来生产食物和造人。有更多的食物，你就可以养更多的人，然后让更多的人发电，如此类推。值得注意的是，虽然我们要剥削这些可怜人，但有一点是必须注意的，就是凡事都有个限度，把他们累死了就没人帮你干活了。玩家需要调整四个功能不同的机器里正在“工作”的人数，并在可怜人累死之前让他们休息以免失去珍贵的劳动力。

从玩法可以看出，这是一款黑色幽默满满的游戏。其中比较好玩的一点的是，造人机器里还真的在“造人”，至少需要两个劳动力才能让这个机器正常运作起来（你懂的）。虽然只是像素小人，但造人还是挺栩栩如生的，而且和其他机器一样同样有疲劳度的设定，造人机器连续运作依然会死人的，正如某句俗话所说的一样：只有累死的牛，没有耕坏的田。（笑）



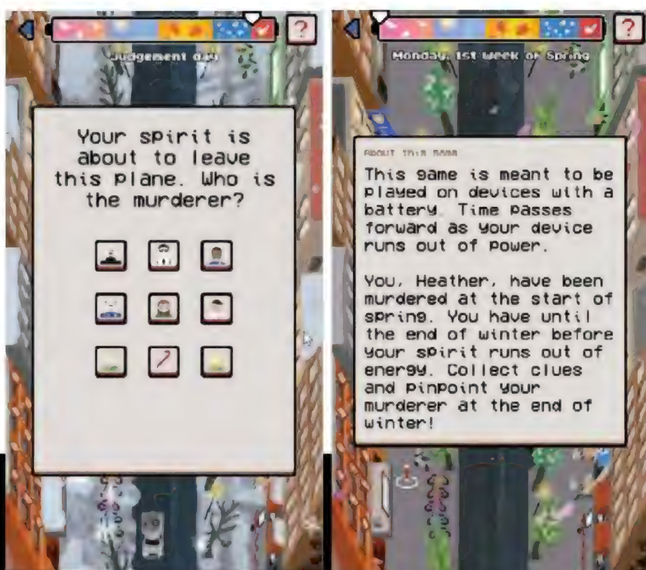


找出杀死自己的真凶——Murder on 39th Street

作者：vadinci，Steff Kempink, Niels-Leenders, moosalicious
组别：72小时

这届比赛能反映“能量耗尽”的游戏有很多，但把这个概念反映在现实世界的没有几个。其中《Murder on 39th Street》算是其中一款比较有亮点的游戏，它的故事和游戏概念和以前一款由 Square Enix 发行的游戏《谋杀灵魂嫌疑犯》有点类似，玩家扮演一位被谋杀的倒霉鬼，灵魂还被禁锢在了凶案现场所在的那条街上。玩家必须在冬天结束（电量耗尽）之前寻找线索，确定杀害自己的真凶。有意思的一点是，游戏时间的推进是和玩家游玩设备的电量有关，电量越少，就越接近冬天（游戏）结束。而随着时间的推移，街道上出现的人和事物都会发生变化，玩家可以借此找到更多的线索。那么你可能想问一个问题，那么我们有办法把时间倒回去吗？有，充电就可以了。

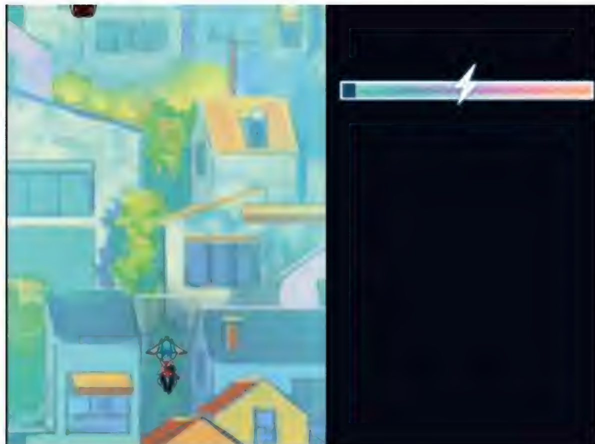
从画面可以看出，这款游戏的初衷是想做在手机这类移动设备上，但鉴于比赛时间有限，作者没有将这款游戏移植到手机平台上，他在自己的游戏介绍里也吐槽了这一点。但 LD 历来都有参赛游戏成功商业化的先例，哪天我们能在移动端上看到这款游戏大概也不奇怪吧。



▶右图里还有一个拼写错误，不知道各位读者有没有发现。

听着节奏，射击目标 Cosmo Beat

作者：Super Shark, evbo,zorsy
组别：72小时



LD 比赛中时不时会出现这么一些游戏，这些游戏的素质很高，给人的感觉甚至不像是 72 小时内就能完成构思和制作，但它没有离题，但又没有其他游戏那么贴题。简单而言就是，这款游戏的核心概念和题目并没有太大的联系，即便把题目的内容剥离出去，游戏的玩法和乐趣都不会发生太大的变化。对，本作就是这样的一款游戏。光是从完成度超高的卡通人设你就能看出这款游戏别树一帜，音乐的完成度也相当之高。

游戏的玩法和一般射击游戏区别不大，最大的不同在于玩家需要听着音乐节奏来射击敌人，只有节奏对了，攻击敌人才有效果。要不然只会白白浪费能量（强行点题）。除了没打中敌人，能量还会随着玩家被敌人击中或者时间推移慢慢消耗，成功消灭敌人或者捡取场景中漂浮的电池就能回复能量。正如上文所说的一样，本作的完成度相当之高。笔者关注了 LD 已经有一段时间了，大部分游戏在选材上都会有一个倾向，那就是尽量不选择以节奏类游戏作为自家作品的游戏类型。原因很简单，BGM 是一个难点，如何把游戏的节奏感对上是另一个难点。笔者玩过不少节奏类游戏，效果大多不尽人意，但本作在这方面上的完成度之高却令我印象深刻。

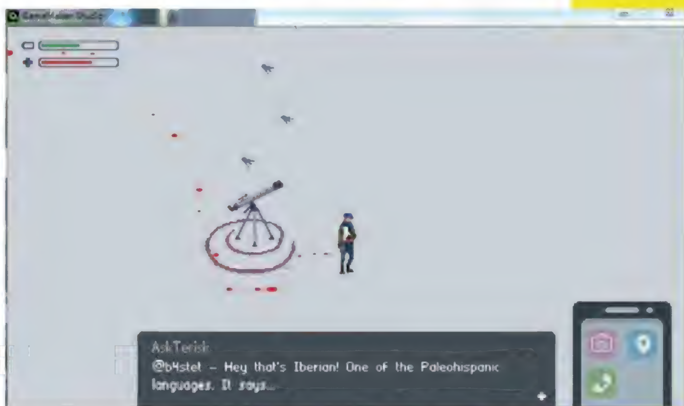
救活自己、挽回家庭、找到外星人——Engolasters January 2021

作者：Deconstructeam,marineteta　组别：72小时

这是一款本届比赛典型的参赛游戏：贴题的同时也有着属于自己的特色。本作中的“能量耗尽”表现在了游戏的三大要素：手机的电量、汽车的油量以及自己的失血程度。玩家扮演一位女性天文学家，为了寻找外星人，和他的丈夫和儿子一起搬到偏远的山中小镇。在2021年1月的某天早上，她得知了儿子和丈夫闹矛盾，并准备离家出走。正当她准备驾车回家挽回儿子的时候被不明机械袭击，身受重伤血流不止。在这个过程中，玩家需要在不失血而死的前提下，利用电话通话解决儿子和丈夫的矛盾，并试图找出袭击自己的“真凶”。

本作相当有意思的一点是，游戏中的三大要素都和流程息息相关。手机可以让玩家与家人通话，利用GPS定位（查看地图）以及通过拍照询问网友来寻找线索，但这一切功能都需要消耗手机电量。油量则决定玩家的车可以走多远，玩家需要认真考虑自己的目的地。玩家失血过多会死，在此之前玩家需要找到急救包或者回家（通关）才可以避免死亡，然而玩家流出的血液同时也是解开谜题的关键，很多谜题的线索都需要血液来“激活”。作为一款72小时内制作出来的游戏，本作还有多结局系统，玩家需要通关多次才能达成“完美结局”。可惜的是游戏里还有不少BUG，部分更会造成游戏强退，比较可惜。





别逼我，我不想杀人的——Overcharged

作者：Hayden McCraw　组别：48小时

从笔者这么多届比赛的亲身体验来看，48小时组的游戏可能完成度没有72小时组这么高，这么好玩，但脑洞之大却远远超过后者。《Overcharged》的原意是“过载”，玩家在游戏中扮演一个满身发电的生物（？），人类只要靠近它就会被杀死。玩家需要做的事情却不是杀尽量多的人，而是相反，杀尽量少的人。玩家的电量会随着时间慢慢减少，但成功杀死人的话电量却会回复。每隔一段时间玩家就能放一次”大招 ”，只要大招放空，电量就会大量消耗。当然，游戏并不会这么容易就让你通关。随着时间推移 玩家“意外”杀死的人越来越多，军队就会出现并开始攻击玩家。当然，这些攻击对于强大的玩家是无效的，但玩家依然需要躲开他们。毕竟，你所操纵的生物可不想杀人。

出乎意料的是，作者还为这款游戏设置了双结局的设定。既然可以选择不杀人，玩家当然也可以选择像一个怪物一样大开杀戒。随着杀戮的进行，玩家所造成的角色口中的对白也会从“I don't want to kill anyone”（我不想杀死任何人）变成“DIE ! DIE ! DIE !”（作者，我知道你平时都玩什么游戏了）。画面也会变得黑暗凝重了起来，最后的结局当然也不会是那种“我们就当没事发生过”的Good Ending。





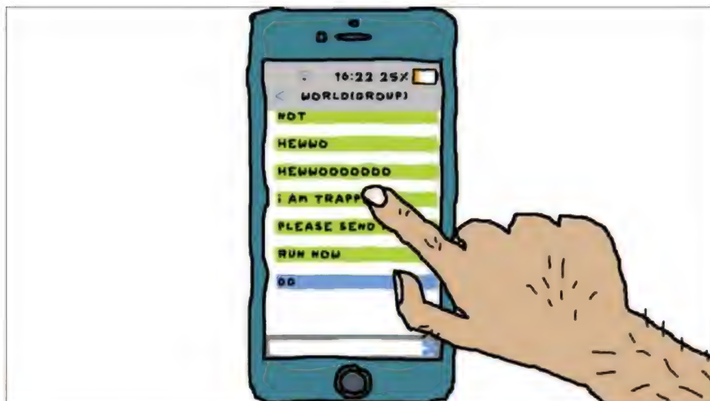
我现在好无聊，怎么办？急，在线等——Pokkie

作者：tijmentio　组别：48小时

试想你身在一个派对，然而派对没什么东西能挑起你的兴趣，你觉得很无聊，但又不想这么快就回家。那你该怎么办呢？去搭讪？不，当然是玩手机啦。这款游戏模拟的就是这么一个场景，甚至连玩手机这一动作也被还原了出来。问：当你无聊在玩手机的时候你会玩什么？答：当然是不会玩什么，就无聊开开那个软件，玩玩那个游戏。玩家在这款游戏中可以“玩手机”，其中包括某个酷似“Flappy Bird”的手机游戏，自拍、听音乐、涂鸦一应俱全。在手机电量耗尽之前，你玩什么都可以，虽然和现实中你玩手机一样，都挺无聊的就是了……

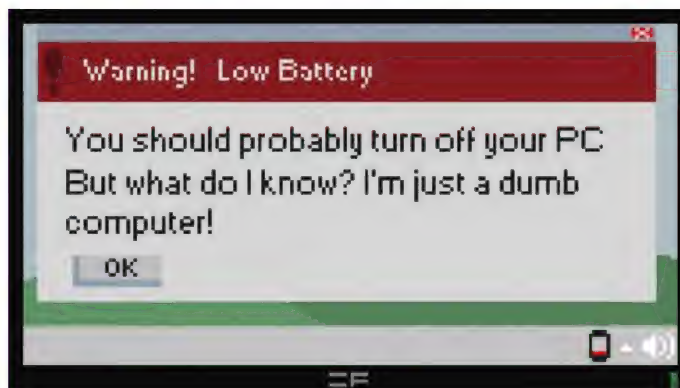
为了还原手机的使用状况，本作中甚至会时不时出现一个“系统升级已准备完毕，你要升级吗”的提示框，按取消它时不时会再次蹦出来烦你，按确定嘛它又会提示你无线网络信号不好无法升级。不得不说，这种烦躁感的还原度可真高啊……游戏里还专门设置了一个“社区”，玩家可以在里面看到其他玩家在游玩本作时所留下的“留言”，其中除了有大量的“Hi”、“Hello”以外，还有很多诸如“I don't want to die here”

的这种让人明知道是在开玩笑却笑不出来的留言……

即便电脑没电也不能摸鱼！——Computer Crisis

作者：PixelFormedStudios
组别：48小时





最后要介绍的这款游戏其实创意并不算出色，但胜在好玩。为什么？因为它模仿的游戏正是大名鼎鼎的《瓦里奥制造》。玩家需要在有限的电量（时间）下，完成尽量多的小游戏。和《瓦里奥制造》一样，每个小游戏的持续时间只有数秒，而从开始游戏的通关最多也只有数分钟的游戏时间，但给予玩家的欢乐却是很多其他参赛游戏所不能给予的。可惜的是这终究是一个48小时内做完的游戏，小游戏的数量屈指可数，在数分钟的游戏时间里，部分小游戏就可以重复出现数次。

游戏本身的设定也有很多好玩的地方，例如在设定中，小游戏本身是玩家"工作"的一部分，例如打字小游戏实际上就是在编程。在小游戏切换的过程中，屏幕会时不时出现一个来势汹汹的"捉紧时间休息一下，一会儿还要干活呢！"的字样，然后倒计时三二一休息时间结束，工作继续。摸鱼只能摸三秒，可谓是人间真实。

结语

在上期笔者曾经提过，这次比赛这么早举行是有原因的，其中包括了站长自己公事繁忙又不想错过《DOTA 2》国际邀请赛的总决赛等原因。但是下次比赛时间就开始回复正常了，下一次比赛会在12月1日开始，评分结束则是在12月29日，在此笔者也希望评分系统能变得更加公平，参赛游戏的素质也能变得越来越高。那么，让我们下一届"Ludum Dare 40"时再见吧。



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★本次东京游戏展，UCG依然派出4位小编前往现场，其中包括首次赴日的美国老司机稀饭。结果不出大家的所料，稀饭对日本的感受也是最深的。至于某位新人则是因为携带神秘物品险些被扣，具体内容这里就不多说了，大家可以去观看他们的游记。顺带要提醒大家的是，尽管没了光盘，但大家仍然可以在VGTIME和UCG视频的播客观看精彩的TGS相关内容。

★去年十一假期，UCG小编们集体出动，参加了第三届深圳国际电玩节，与鹏城玩家来了个亲密互动。这次十一假期，我们选择参展广州的CICF中国国际漫画节动漫游戏展。而十月底，UCG和VGTIME还会联合参展上海的WePlay游戏文化展。欢迎各位来我们展台参观一下，可以随便调戏小编哦！



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGtime斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998





Email 大海：每年的这个时候总会有一堆游戏涌出，最想看到UCG自己有什么活动，总不能一直去采访别的活动吧。最近出了《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》，最好把FALCOM的"《英雄传说》系列"全部整理一遍做个大大大专题，那可是RPG神作啊（其实只是我最喜欢的RPG），但是《闪之轨迹Ⅲ》却只在PS4发布。就不能在多一点的平台发布吗？



三日月：这位读者说的可是"《英雄传说》系列"，难不成是想连着"卡卡布"三部曲来一起弄个大专题啊。（滑稽）



耿鸡：说的是"《轨迹》系列"吧，最近问这系列的读者还真不少……考虑到这游戏的登场角色数量已经能和《空之轨迹3rd》有得一拼，所以要做大专题还真是有些勉强，光是角色介绍都能吞下不少页数。（隔空感受到了老编安排页数的怨念）至于平台问题，其实"《轨迹》系列"都有PC版，只不过发售时间要比主机版晚，所以如果不介意等待时间长的话这位读者倒是能考虑一下。



Email 肆贰叁：逛B站看到某手游视频下这样一条评论：主机玩家为什么要上B站？一开始我也是很气的，但还是保持了基本的克制，但之后的发展让我所料不及：竟然有人说主机玩家就是小众加消息闭塞，不然早被喷死了。我当场气得喷血，但过后想想，没办法，谁让主机玩家在中国是小众呢，哎（但我还是不明白他到底有什么勇气敢这样说，到底是谁消息闭塞，哎，都是气话）。



三日月：道不同不相为谋。在九月初的时候育碧上传了一个关于《刺客信条》玩家的纪录片，其中有一个玩家是这样说的："总会有那么一些人永远不会理解你的兴趣，所以无视他们就好，因为他们就是没办法理解，所以就别浪费自己的时间了，去寻找那些能与你一同投入，志同道合的人。"

编 | 辑 | 部
游戏风向标

职业进化足球 2018 | 3 人



抽球真好玩！

——来自非洲的北山杉如是说道。

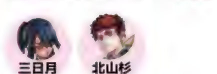
银河战士 萨姆斯归来 | 3 人



唔……小姐姐的身材真好。

——看着萨姆斯血槽归零爆甲的昴星团。

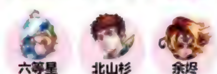
NBA LIVE 18 | 2 人



起码能玩。

——当被问道和之前相比，本作的最大优点时，三日月答道。

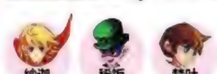
NBA 2K18 Ⅱ | 3 人



女兆日月你是认真的嘛……

——使用姚明连续两罚不中的北山杉一脸黑线。

漫威英雄对 Capcom 无限 | 3 人



我绝望了！

——对于本作一共只有 4 个妹子还有一个是卡魔拉的事实感到绝望的纱迦。

冤罪杀机 界外魔之死 | 1 人



死吧！死吧！死吧！

——在发现本作没有全程不杀人的成就 / 奖杯要求后，稀饭进入了暗杀掉所有目击者的"完美潜行"状态！



▶连玩个潜行游戏也要传火！？



Email 勇敢的被窝侠：不知道各位编辑们怎么看待这两年的 Capcom，反正我个人已经从原本的卡普空吹彻底变成路人，甚至有点转黑的倾向了。一点拿得出手的新作都没有，就知道炒冷饭，《生化危机》一遍又一遍，现在又打算把《大神》又搬到 PS4 和 X1 平台骗一笔。说好的《大神传 2》呢？丢去哪个旮旯了？原本《大逆转裁判》1 代和 2 代是个完整的故事，偏偏要切割成两个部分来卖，就冲 1 代那个不痛不痒的结局，2 代卖不好也是正常展开吧？更不用提"《战国 BASARA》系列"……唉，看看隔壁光荣公司，内心不由得一阵苦楚啊。只求今年 TGS 上 Capcom 能拿出点干货来吧，比如传闻中的《鬼泣 5》，否则我恐怕真的要爬墙了。



掌门人：其实今年老卡还是挺给力的啦，年初才出了《生化危机 7》，然后 E3 又公布了《怪物猎人 世界》。虽然很多经典作品比如《鬼泣》什么的好像遥遥无期，不过至少还是有像样的东西拿出手了嘛。至于《大逆转裁判》分开卖，我认为可能跟开发周期有关，不过至少剧情能让人满意对不对。你看隔壁……emmmm，我还是不点名了。



Email 咆哮的恶龙：我写这封信的时候，估计 UCG 的不少小编，特别是欧美游戏爱好者的小编们，都整日沉迷于"吃鸡"中不可自拔吧？《绝地逃生》这游戏似乎已经成为了继《守望先锋》之后又一现象级作品了，再加上斗鱼主播的事件，简直就是红得发紫啊！小编们"吃鸡"时估计也遇到过不少好气或是好笑的事？不妨分享一下？



北山杉："吃鸡"中的趣事？那太多了，简直数都数不过来。比如最开始玩游戏的时候由于没停稳就急着按 F 下车结果落地成盒（一千种死法系列），比如在大城搜装备时猜拳哥发现我旁边的队友来一枪喷子（事后被狂喷），又比如机场搜到 98K+8 倍镜以及满配 M16A4 准备进圈大杀四方时结果在桥上撞墙摔死，连一枪都没开就直接升天（XX 快递系列），再比如有一次在 P 城搜东西，出来后刚好看到两个人开着一辆吉普到隔壁楼搜东西，我一看车没人看着，便直接溜过去把车开走了（当时毒已经来了，安全区在机场那边），后来那两个人出来朝我所在的方向开了很久的枪……（感受到他们的绝望了吗？）。其实这个游戏吧，玩得就是欢乐和心跳，在游戏乐趣面前，"吃不吃鸡"反而也就不那么重要了（比如我的目的就是当一个专业的 lyb……）。



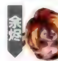
Email hyq717828：各位编辑同志们，请问即将到来的"十一"黄金周加中秋双节如何过啊？本人很悲催，节日期间照常上班，只休息两天，还是一头（十月一日）和一尾（十月八日），没办法，上班不仅是为挣钱，还是服务于国家（单位属于中央直属），为国家做贡献了。毕竟本人不仅曾亲自服务过 2008 年北京奥运会和残奥会，还有今年 2017 年五月份的北京"一带一路"国际高峰论坛。这可不是瞎编，有实际经验的。不过十一期间本人准备玩神海新作消磨时间，诸位怎么过啊？



北山杉：这位同学，我怎么觉得你是在日西呢？（一脸羡慕）不过还是要恭喜你找到"同道中人"了！虽然本次国庆中秋加在一起可以放 8 天，但由于我们做杂志这一行比较特殊，所以小编们实际能够自由支配的时间其实是非常少的，更别提中间还要去广州跑展……所以就算有那么一点时间也应该都会用在下期杂志的制作上，毕竟杂志可不会放国庆长假呀。至于我自己的话，除了预定下期杂志的《茶杯头》攻略以外，剩下的就是把《DQ11》这个坑填了吧。（捂脸）



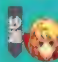
Email 叁腐兄：最近的不少游戏一直在强调游戏的表面东西，但却少了一些深层次的表达。诸如《最后生还者》这种 PS3 末期的不朽作越来越少。游戏作为一种新兴的表现载体，过于注重载体本身性能的大趋势是否该是这个载体应有的发展方向？我们是否应该停下来，从这个载体能表现出更加深刻的思想上下力？过快的换代周期是否有利于制作者挖掘更深的游戏内涵？游戏这个载体是否注定只能倾向娱乐？在我们大踏步探索新的游戏模式时，我们是否应该想清这些问题？



余烬：电子游戏作为一种表达思想和内容的载体，从其诞生到如今也不过仅仅数十年，和其他诸如文学、绘画、电影这种载体相比，它还是太年轻。因此，关于它能否像其他载体一样有更层次的表达还是要等待时间来去其糟粕留下精华。与其他载体不同的时，电子游戏的互动性是它所独有的元素，在拥有互动性这一基础上，它还可以包含其他载体的表现形式，比如电影式的过程和动听的音乐等等。因此，游戏的发展趋势只会是越来越广，而由强互动性带来的娱乐性也是必不可少更无法丢弃的。关于游戏主机换代的问题，很多时候也是跟整个业界的技术发展息息相关，如今的半世代升级也算是情理之中。至于说作为玩家的我们是否应该把这些问题想清楚，我只能说，好好玩游戏，做游戏的事还是交给游戏制作人吧！



微信 张磊：纱迦你好，最近我发现绝大多数期刊杂志都提价了，2018 年游戏机会会不会也跟着提价？原因据说是环保，搞得上游企业原材料缺货严重，纸价暴涨。我举几个例子，《中国国家地理》，原价 20，涨价后 30，提价百分之 33%；《博物》原价 10 元，提价后 15，涨价 50%；就算万年不变的《故事会》，原价 4 元，涨价后 5 元，提价 20%。如果涨价是大势所趋，我希望 UCG 能保质保量。



纱迦：确实如此，由于 UCG 与印刷厂，纸厂在前年就签订了合同，所以今年还没有受到什么影响，但长此以往肯定要作出改变，我们也在讨论应该如何应对，希望能够拿出让大家满意的方案。



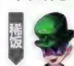
Email joshlee3326：从9月开始知道11月这三个月中会有三部赛车游戏大作会登陆PS4平台，不知道各位小编最看好那一款？我是预定了《GT Sport》，我本人最喜欢更加接近真实的赛车游戏，虽然之前没玩过"《GT》系列"，但看了预告片就决定一定要玩到《GT Sport》。然而我周边的朋友却纷纷看好《极品飞车 复仇》，我十分不喜欢《极品飞车》。在"哪个赛车游戏最好玩"的问题上我和我的小伙伴谁也说服不了谁，持续争论了好久，这也让挺让我烦恼的，不知道UCG的小编们怎么看。



三日月：如果你真要我选的话，我选择《极限竞速 地平线3》（怎么还选了个旧游戏）。赛车游戏有很多种，"《GT赛车》系列"和"《极品飞车》系列"就好比主视角射击游戏中的《武装突袭》和《COD》，一个以真实为卖点，另一个则以爽快为卖点，好玩不好玩因人而定。就以三日月我为例，我喜欢玩爽的，所以我选择《极限竞速 地平线3》（又强调了一次）。



Email 冥华流彻凡间雪：作为"《魂》系列"的忠实粉丝，听闻贵社和官方推出中文版《黑暗之魂》1代和2代的原画设定集的消息，真是欣喜若狂。但是这次发行中，并没有《黑魂3》设定集的身影。所以想问下，贵社目前有没有中文化《黑暗之魂3》设定集的企划呢？



稀饭：关于《黑魂Ⅲ》的画集，稀饭我这里有一个逻辑公式可以给大家推导一下：条件1.《黑魂》和《黑魂Ⅱ》画集的版权方和《黑魂Ⅲ》画集的版权方都是同一家。条件2.我们先推出了《黑魂》和《黑魂Ⅱ》画集，而且靠着各位忠实读者和受苦爱好者们的各种买爆，销量节节攀升。那么这两者结合起来，能不能推导出《黑魂Ⅲ》画集也会被授权给UCG制作，然后给大家继续买买买这个结果？你们懂的。

UCG观影团

《蜘蛛侠 英雄归来》



"爸我又闯祸了！""好的，爸爸就来！"《蜘蛛侠 英雄归来》因为诸多原因而未能第一时间在国内上映，可着实是憋坏了一众痴迷超级英雄片的小编们。好不容易熬过了暑假这几个月，片子上线后观影团立刻全体出动了。来看看大家的观后感吧！



余烬：说实话，虽然不少观众对这部《蜘蛛侠》评价颇高，但从我自己的角度来说还是不太满意。虽然有关注超级英雄的电影，但并不算是每部都追的死忠粉丝。因此，在观看这部电影时我就是带着想看一部超级英雄式的大场面电影去的。结果，我看见了一部爱穿紧身衣的毛头小子狗血的恋爱喜剧。没有什么打个喷嚏就能毁灭地球的BOSS，更没有抱个核弹飞上太空的紧张戏码。我看见的就是我隔壁班的彼老五每天早退去扶老奶奶过街，顺便收拾了一群通过捡高科技垃圾来养家糊口的中二大叔。是的，要不是有那身蜘蛛侠的衣服和钢铁侠的加入，我可能会认为这是一部超级跑酷少年的高中倒霉生活记录片。但也许，这就是我们那个邻家男孩蜘蛛侠吧，他不是超级英雄，只是一个爱显摆的青春期男孩而已。



纱迦：严格来说本片没有太多让人印象深刻的地方，反派秃鹫也不是那种狂拽酷炫的终极反派。与其说这是重启的第一部，倒不如说是更像一部外传。然而尽管这样，看起来就是感觉特别舒服，还有很多值得挖掘的细节和彩蛋，不得不说亲爹来拍就是不一样。梅姨、基友、MJ这几个配角选得尤其舒服，严重期待下一部他们之间能擦出什么样的火花。



三日月：因为在看这部电影之前读过一些影评，而且由于工作关系，翻译了多个预告片的缘故，这电影的剧情是啥样我大概是有个心理准备，至少电影的前10分钟我几乎都能背出来了。就个人而言，我还是很喜欢这种披着校园青春片的超级英雄故事的。可能有些人会觉得超级英雄片应该更眩一些，这部片里的蜘蛛侠太挫什么的，但我觉得这种平民向超级英雄片正是漫威现在所缺少的，也很符合蜘蛛侠在漫画里的一贯形象（当然，我指的不是现在漫画的那个蜘蛛侠）。顺便一说，新版的MJ实在是太对我口味了。



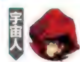
梦叶："荷兰弟"的阳光大孩子形象与初出茅庐的小蜘蛛实在是太搭了，只是影片中由钢铁侠提供的高科技版战衣拉风归拉风，但是很多功能一看就是为了给游戏作品拓展可玩要素而设计的，甚至有不少小道具在之前Insomniac的《蜘蛛侠》新作演示中都有登场。影片的动作设计反而没有给我留下太深的印象，但成长中那种急于求成的莽撞感却很好的传达到了，大反派秃鹫脱下飞行器的存在感反而无比强烈，不如说看到迈克尔·基顿那张脸就仿佛在看戏一般。总之我已经做好在《无限战争》中为小蜘蛛无限打CALL的准备了！



秋沙雨：说实话电影的前半段看得我有些烦躁，因为以前看的超级英雄电影主角都是理智的成年人或者身边有成年人陪伴，所以久违地看到还不成熟的超级英雄小男孩就不由得为他的"熊"感到心焦。在彼得遇到了挫折而慢慢开始变得沉稳之后看着就安心很多。打斗部分感觉差些火候，上次看《终极蜘蛛侠2》时那带自带节拍的战斗看着就觉得制作组会玩，这次倒是比较中规中矩。不过秃鹫那身装备配合演员的气场看着真是有气势。



北山杉：如果要说这部电影给我最深刻的感受，那就是"亲切"，主人公彼得·帕克是个在读高中生，国内上映档期又正好是9月初这个学校开学的日子也相当应景。读书、竞赛、约会……虽然我早已过了读书的年纪，但电影中主人公的学校生活还是能够让我回忆起青春的美好，片中不时穿插着的美队梗和与钢铁侠的互动也充满着欢乐要素。相比其他充满神力拯救世界的超级英雄，主要以打击小偷小摸、给老奶奶指路等作为任务，其面对的大反派也不过是一群（删除线）掌握了黑科技的（删除线）废品回收商的蜘蛛侠毫无疑问也是最贴近我们现实生活的超级英雄。尽管……片尾的美队让人有种很想打人的感觉。

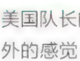


宇宙人：女主角刚出来的时候，我以为是旁边那个矮矮的背对着镜头的金发妹子，女主角第二次出来的时候，我依然以为是下面扶着梯子的那个金发妹子。而二刷看完这部片之后，我才发现真正的女主角说不定是那个整天跟踪彼得·帕克而且偷偷画她的那个妹子……反派老爹好聪明！胖纸你是真男人！咳咳，总的来说是不负我期望的一部电影，虽然比起"妇联"和《美队3》来说还是有点差距，不过续集以及后续的其他电影里面小蜘蛛的表现非常期待。





稀饭：和之前的漫威作品比起来，《蜘蛛侠 英雄归来》的整体格局偏小，但是胜在流畅而不落俗套，既没有再把本叔拿出来虐一遍，重复"能力越大，责任越大"这个被蜘蛛侠题材电影说到烂的台词，也没有完全照搬漫画当中的经典角色设定，无论是彼得自己、梅婶、MJ甚至是作为反派的秃鹫身上，都加入了一些令人耳目一新的设定，让这个版本的蜘蛛侠既不显得离经叛道，又足够令人耳目一新。而且这部片子就算整体格局偏小，漫威电影宇宙带来的世界观构筑张力仍然无处不在，钢铁侠和美国队长的登场让这部片子不会给人独立于主线之外的感觉（相比起来《奇异博士》在这点上做得一般），但完整的故事线又不会让其变成披着个人影片外衣的主线故事（反例就是《美国队长 冬日战士》和《美国队长 内战》，虽然这两部都还是很精彩的）。实话实说，漫威这算是狠狠地给曾经死抓着蜘蛛侠品牌的索尼影业上了一课，有些事情还是要让专业的来，所以如果索尼影业够聪明，就赶紧把《毒液》的故事也交给漫威处理吧，别再试着自立门户了，没用的！



如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

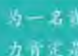

Email 世纪末霸主：我记得前两月 UCG 直播《死印》时八老师不是曾经说过会做《深夜回》的直播吗？但好像游戏发售后做直播的并不是八老师呢。说来之前《夜回》发售之后，UCG 好像刊登过一篇考据性质的特企来着，就是分析游戏中那些妖怪的出处、还有日本的一些都市传说之类的，读起来很有意思，不知道这次《深夜回》有没有类似的计划？


这事说起来很复杂，好吧，其实就是《深夜回》发售的时候正好赶上 UCG 第 425 期杂志截稿 orz，所以原本答应大家做的直播就咕咕咕了。但我们直播的主要目的是向玩家们介绍推荐这款游戏，所以只要大家都 get 到这款游戏的好玩之处就足够啦～虽然我已经白金了《深夜回》，但感觉这游戏在故事方面还有很多地方说得不清不楚，可能还得再挖掘一段时日吧。如果内容足够呈现出一篇特企的话，我是一定会写的！


Email 岑嘉祺：惊闻纱总竟然是位十甲提督，实在令我这位二甲提督惭愧不已（笑）。不过说《舰娘》最近颇为疲软，我是深有同感，过去的活动还是冲甲冲不了才咸鱼的，近几次基本上都是开始前就直接决定做咸鱼了。这和生活有关（工作关系再加上去年开始肝别的手游……），但更多是最终关的恶意程度太高和有时实在是肝不动有关。想想开服那年年底入坑，为此坑了《FF14》，到现在为止《GE2BR》还在难度 8，《工作室》还是罗杰和艾斯卡 2 周目第二年，不禁留下一声叹息。不知道页游和端游更新的区别，如果是端游估计就是一次大规模更新了吧？但《舰娘》一直没啥太大的动作，不知道田中 P 是怎么计划了，难道是出 2？其实我觉得干脆做成端游吧，现在那个 APP 版的体验实在够差的。

话说就算想重回主机坑也不是易事。两个月前由于无聊，把 DAL 1 ~ 16 卷外加 6 卷短篇集都在 bookwalker 上下了，瞬间飞了 1 千多……但顺便在 PSN 上买游戏的 PSV 版的时候问题就来了，不知道是不是 SIE 在华业务已经铺开还是我太久没上 PSN 的关系（其实之前每年都买会员），日服 PSN 把我手上所有工行的信用卡都 BAN 了，连 PayPal（国服）都用不了，其他网站都没问题，唯独 PSN 不行，搞到最后还是要买点卡。不知道各位小编现在是怎样在日服上付款的，有其他方法麻烦各位指点指点。


先回答你的问题，其实我们也是买点卡的哈哈。说到"舰娘"，本人其实从小就是太平洋战争爱好者，所以入坑也很正常。从 2014 年入坑到现在，从一开始的轰进到现在的全员提督，算是半 AFK 了吧。不过就在我上期抱怨过之后，没想到制作人田中就公布了采用 HTML5 制作的"舰娘 2.0"，让我顿时就有了兴趣。不过作为一名资深主机玩家，主机游戏对我的吸引力肯定是要远高于手页端游的，所以还是衷心希望"舰娘"能再次推出主机版。


Email 咒：关于 425 期的角色人气总选举，我个人印象里葛温德林是伪娘啊……不是应该放在男子组里吗？还是我记错了？


分明记错人了吧！再说在一个萌妹子当主角的游戏居然还能把妹子当成伪娘，实在不懂你们现在年轻人的取向哦。你要是说应该把克劳德放女子组我还能理解。


没错！克劳德没有放进女子组是这次比赛最大的 BUG！


但是克劳德去了女子组就没机会跟蒂法一起登上双冠军宝座了啊，虽然最后也没成功。


那时候男子组冠军就会是萨菲罗斯！


…………





本期奖品



大奖 《茶杯头大冒险》贴纸 2 张
各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

问卷调查

1. 看过本期 TGS 特刊后，你最期待的新作是什么？
2. 如果《塞尔达传说 荒野之息》出中文版，你还有对攻略的需求吗？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 11 月 22 日，以发件日为准。

422 期奖品

《BF1》主题水壶 1 个

Reyis Liu reyis.liu@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

电感力 823601045@qq.com
Versus 826047967@qq.com
超人 383714318@qq.com
王士龙 13697813768@163.com
赖力士 886jk980@126.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮 编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>



★我的生日在 TGS 期间，因此最近十年里有五次是在日本过的生日。今年没有去日本，和 LP 一起用了最简单粗暴的方式来纪念自己又老了一岁，那就是吃！从楼下买了一堆（请允许我使用这样的量词）大闸蟹后自己在家做，再也没有比这更惬意的事情了。顺带一提的是，在我的美食排行榜里，位于顶端的永远是大闸蟹。

★我生日之前一个月，LP 大人买了个尤克里里，然后每天勤奋练习，在生日当天为我弹唱了一首《祝你生日快乐》。虽然她嘴上说是为了好玩才买的，不过像我这种深受二次元洗礼的人自然是懂的。

★《真·三国无双 8》的试玩让人感到游戏至少搭起了一个成功的舞台，至于能不能成功，就得看 KT 能往这个舞台里塞多少东西了。游戏的画面看起来也还可以，倒是全新的战斗系统感觉有点微妙。

★眼看游戏快卖了，《舞力全开 2018》的歌曲还没全部公开，真是急死人了。这里先推一首已预定登场的歌曲《Shape of You》，当然这是推给平时对欧美音乐没什么兴趣的朋友的，实际上以这首歌的知名度早已轮不到我来安利了。不过下期预定会有一篇关于《舞力全开》的安利文，有兴趣的朋友可以关注一下。

本期个人签名

Xbox One X和iPhone X开放预购，感觉钱包要大失血。

三味线



◆想不到第一次去日本居然是因为出差！除了心心念念的 TGS 盛会之外，还体验了一趟独特的风土人情之旅。不得不说，日本与中国还是有很多不同之处的，上至景观下至文化，不亲自踏上那片土地，很难从他人言语中深切感受。

◆作为游记取材，我们这支 TGS 小分队还前往了现实世界的三轩茶屋——《P5》主人公所居住的街道。有老司机水无月带路，我们非常顺利地找到了"圣地"。眼看着实景，再对比一下朋友发过来的游戏场景图，两者在脑海中交互相映，确实很有种打破次元壁的梦幻感。

◆儿时便耳闻秋叶原"宅男圣地"的大名，这次小编们借着居住点的地利，自然不忘走上一趟。然而遗憾的是，由于飞机延点导致行程十分紧张，抵达秋叶原时已经是晚上八九点，小店几乎全部打烊，只有几家大商场还仍留有灯火。不过街道冷清的好处是不用人挤人，在店内找周边也比较迅捷，倒也算得上是一次难得的体验。

本期个人签名

脑内跳出了"首刷秋叶原"的奖杯。

古林



●超好看的《笨女孩》与《徒然喜欢你》同时落幕，顿时心里空落落的。感觉这两部都很可能出续作，尤其是后者，还有好多对 CP 没有正式登场呢！狗粮吃得还不够啊！不过仔细想想，10 月新番马上就要来了，旧的不去新的不来嘛。如果最近没有看到《一拳超人》二季换公司的消息就更加完美了，估计换掉 STAFF 后，就不一定能打造集集惊艳的超级作画番了吧……

●国庆长假加上中秋佳节，一下子凑了整整 8 天的假期，甚至让人有些不知所措。《闪之轨迹Ⅲ》应该是我假期的第一选择，毕竟从《空轨》一直玩到现在，也已经成为一种习惯了。当各位读者拿到本辑 UCG 的时候，《闪轨Ⅲ》早已发售并剧透满天飞了吧。真希望我也能够从这款游戏中获得满意的体验。

本期个人签名

放假就是舒服啊。

秋沙雨



★各位拿到这期杂志的时候估计我已经在打《闪轨Ⅲ》又或者已经把《闪轨Ⅲ》通关了，为了保持最大的新鲜感，在被安排写这游戏的前线狙击之前，发售前的情报我干脆就抱着不关心的态度来追，虽说现在为了工作不得不从头到尾仔细看一遍……写下这篇寄语的时候《闪轨Ⅲ》的数字版已经预下载完毕了，很是叫人好奇这差不多有《TOB》体积 2 倍大的游戏里有怎样的精彩。

☆人活着就是为了"板鸭肉"的二专 CD。10 月时正好是我去年开始玩的音游《来组乐队吧！》（简称"板鸭肉"）一周年，这还是自《i7》之后遇到的第一个歌曲这么合我口味的音乐手游，不过歌曲太好也叫人有些担心，因为歌手 Top 的两位角色的声优至今都没公开……看着官方推特的关注列表里我甚至怀疑他们会不会直接把西川贵教叫过来配音。

本期个人签名

是要魔法少女还是官方女体化，这是个问题。

八重樱



★今年的 TGS 好像就在平淡无奇中度过了，感觉现在 E3 和 TGS 的定位已经不太一样了。E3 比较像是面向专业人士和资深玩家群体的展会，无论是欧美还是日本厂商，都会将 E3 作为公布新作的最好时机。TGS 更像是普通玩家们的盛宴，没什么劲爆消息，但试玩、赠品这些会更吸引玩家们的目光。当然如果让我在两者之间选择的话，我还是会选择 TGS，毕竟坐一天飞机对我而言实在太痛苦了……

☆虽然很想写《深夜回》的考据，但整个游戏玩下来，新增的妖怪并不是很多，能研究的更少，而且故事方面还有一些没太搞懂的地方，所以只能暂时向各位期待考据的读者们道个歉了，请再给我多点时间吧 orz。

本期个人签名

我去解放阿拉米塔了！

果汁



◆今年国庆和中秋假期一起放，可以说是非常豪华的假期了，不知道各位读者会如何享受这次的长假呢？我的话，依然是蹲在家里急着玩游戏。这个国庆不仅《FF14》迎来 4.0 的更新，《闪轨Ⅲ》也发售了，到底要把重心放在哪也是非常苦恼。虽然《闪轨Ⅱ》让我挺失望的，但都玩了Ⅰ和Ⅱ了，也不差把Ⅲ也玩完了，希望这次帝国的故事真的能有个完整结局吧。

◆10 月新番前瞻又得开始了，这次我最看好的作品是《魔法使的新娘》，《幻界战线》也有了续作，其余作品要等实际观看后才能判断。新番里有一部乙女向的《Code Realize》，当年的游戏原作是我非常喜欢的作品，不知道动画改编的效果如何呢？个人还是非常期待的。

本期个人签名

10月新番要来了！

稀饭

●和动辄耗掉一个星期以上时间的 E3 比起来，TGS 的整体行程其实是比较轻松的，但实在是之前赶《吉尼斯》和《游戏·人》的进度把出发前的休息时间挤压得太严重，感觉自己这次 TGS 之旅最多只有平常 70% 左右的战斗力，连浅草寺的大吉签都挽救不了自己的一些小失误，考虑到明年今日估计也是要在忙各种事情，为了避免搞砸工作，这应该就是我最初和最后的一次 TGS 之旅了。



●不过虽然因公去 TGS 感觉是再没有必要了，以私人身分去一下感觉应该还是很爽的，毕竟到时候可以蹭一下公司的媒体身分在前两天就进场，排队的长度虽然对于有各种任务的媒体记者来说够呛，但对于纯来试玩的观众来说，其实还是可以接受的。而且去日本总体而言比去美国经济实惠多了，明年要是能凑到一个星期的年假，还是盼着赶紧做完手上工作，然后自己去玩一趟。

本期个人签名

明年1月，我的大剑已经饥渴难耐了！

宇宙人



☆连续去了 4 年 TGS 现场采访，今年终于可以歇一歇了。虽然对近两年运动量本来就少的我来说是损失了一年里最重头的运动机会，但每个月还要忙着还分期的钱包毫无疑问是得救了。因为没了到现场手滑的机会，一时间实在想不到买什么东西，所以只好委托饭老板买了本小说和一个挂饰了事，前后也就 1000 日元左右，简直轻松实惠。也正好存点钱下来买《MHW》的限定版，emmm……

★其实这个限定版大概 5 天前还在我的必买清单里面，但是看到了那个手办的实物照之后，又看看那个价格，就打消这个念头了。

☆其实去了这么多次 TGS 之后，这个展会对我的吸引力比以前降低了不少，这与日本游戏现状多少有些关系。倒是以前一直想去一趟的 CM 展却至今一直没能如愿，如今大概已经没这体力去战 CM 了吧，哪天重新开始健身就另说。而现在最想去的，反而是 NicoNico 大会议，至于这个……又另说了。

本期个人签名

自从前段时间整理了一堆限定版游戏回老家之后，我对“限定版”这三个字产生了免疫。

胜负师



【铂】不得不承认，自己的口头表达能力和码字相比要差一大截，说着说着就会卡壳，而且一句话没表达完就想表达下一个意思的情况也有。这可能与我常年都是用电脑与人交流有关，是不是该有意识地多开口说说话呢？比如打游戏的时候自言自语什么的。

【金】突然有人问我，《黑魂Ⅲ》的中文设定集是不是已经出了？淘宝一搜，吓一跳，还真有所谓的中文版《黑魂 3》设定集，卖得还贼贵，真不知道盗版商是怎么想的，骗骗小白？赚一单是一单？等下回发布官方中文设定集时，我一定要在宣传文案里加上一句 :【定价仅为国内盗版画集的一半！】(笑 Cry)

【银】2011 年时曾迷上一款 PSN 日服 100 日元的 TCG《元素怪兽》，投入上百小时导致当月奖杯几乎颗粒无收。最近这种情况在另外一款比较冷门的卡牌竞技游戏上重演。两三分钟一局，一个月下来不知不觉打了 2000 局，所有游戏填坑开坑计划全部因此停滞，说好的 700 白金感觉遥遥无期啊！ TCG 真是有让人上瘾的魔力，那么我要不要尝试一下《昆特牌》呢？

【铜】胜子参加了少儿篮球培训机构之间的友谊赛，由于全是刚学球不久的小娃，所以一场篮球赛下来经常打出足球的比分。儿子基本没怎么摸到球，更没有投篮，结果却戴上了冠军奖牌。这就是传说中的“零杀吃鸡”吗？

本期个人签名

原谅对手的对手，因为那就是过去的你。

[illegible]尼



◆最近因为一些私事跑了一趟东京，恰逢 TGS 期间，所以也特意匀出半天的时间跑了趟会场。虽然缺少震撼人心的新消息，但几款作品试玩下来感觉都非常不错。《怪物猎人 世界》毫无疑问就是明年年初的重头戏了，而最令我意外的其实是两款 VR 游戏——《终极地带 引导亡灵之神 火星》和《Love Plus Every》，虽然后者只是基于手机平台，我也不是系列死忠，但不得不说沉浸式的体验感还是做得非常到位。那个未完成的吻，在正式版中有可能实现吗？



◆和之前几趟日本之行的感受完全不同，这次几度萌生出未来能够定居的念头，或许是因为带着与“旅游”或“出差”所截然不同的视角，心境自然也就潜移默化地发生了改变。

本期个人签名

[illegible]

昴星团



★前段时间在微博上看到了一则“转发该微博三天内就有好事”的微博，于是突然兴起转发了一下，然后第三天晚上走路把脚扭伤了……唔，果然是迷信（笑）。

★《假面骑士 Ex-Aid》终于完结，于是下载了全套开始补了起来，一开始觉得这代作骑士的设定有点接受不了，还以为要弃番，然而没想到看了没几集，超赞的主线把奇怪的骑士设定完全掩盖，简直让人停不下来。看了没几天就快到 30 集了，就连两年前看《假面骑士 Drive》的时候都没那么疯狂过，怪不得身边的朋友都评价说《Ex-Aid》超棒。

★《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》动画这几集竟然出现了小刚和小霞！虽然画风变了很多但还是让人很感动，对战的时候两人都用了《精灵宝可梦 红 / 绿》的馆主姿势使出 Mega 进化简直燃爆！据说以后还会让主角众前往小智以前去过的地区特别授课，旧角色也会以这种形式登场，实在令人期待，不过卡洛斯地区还是算了吧。

本期个人签名

俺搞了比利♪

六等星



┣终于等来了《仁王》的最后一个 DLC，不出所料的之前装备套路全部被砍，绝境、飞镖、无敌居合一路砍过来，这么和玩家对着来的设计应该也没有第二款游戏了。而且五周目第一件神器就比上个版本 250+30 的上限高出了一截，真是再一次令我陷入沉思（之前付出的努力都是白费？），打完奖杯准备封盘吧。

┣好不容易怂恿了以前一个群里的朋友陪我一起入坑《命运 2》，然而显然还是抵挡不住其他群友“吃鸡”的诱惑，最终我还是得找其他玩主机的伙伴打《命运 2》。也不知道《命运 2》这种不用肝、不能社交、不能炫耀、强调配合 PVE 的游戏登录 PC 后能否合得上如今电子竞技玩家们的口味？

本期个人签名

玩家高一尺，小弟高一丈。

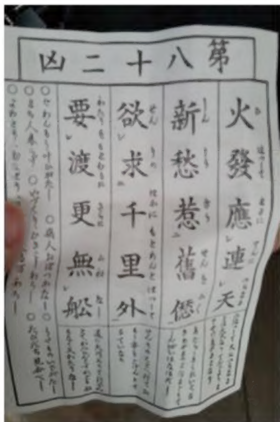


▲下来吧，我是卡巴尔的朋友。

乌冬



◆今年作为 TGS 赴日小队的一员，再次踏上日本，相比第一次时的激动，这次则要平静很多，没有冲动购物（笑）。还有自由活动时间也不像上次那么宅，一有时间就往秋叶原跑，这次还去了涉谷、浅草、池袋这些比较有名的旅游点，但由于时间关系，基本也是走马观花。最后要说的就是上次去的时候还在建的 AKB 咖啡，这次总算是见到真货了，也算是还了个愿吧。



第八十二凶

火發應連天
新愁惹舊愆
欲求千里外
要渡更無船

◆人生第一次抽签，好吧，这 100 日元就老老实实绑在浅草寺的架子上了。

本期个人签名

被新世界惊艳到了。

三日月



《舞动青春》动画终于来到了第二季，真女主千夏也终于登场。话说新 OP 和新 ED 该怎么说呢，恋爱的酸臭味都要从屏幕里透出来了……

由于之前玩过试玩的缘故，今年除了必买的《NBA 2K18》外，我还尝试了一下隔壁家的《NBA LIVE 18》。前者就不在这里评价了，反正有很多玩家是对本作不太满意的（M 网玩家评分 2.2），后者虽然没有前者好玩，但看得出来 EA 是有下功夫做游戏的。在此给 2K 提一个建议，下一作还是取消剧情吧，辉煌生涯模式我就想打打球升升级而已。

《星蝶公主》第三季 11 月复播，真是天大的喜讯，加上《彩虹小马》大电影有望国内上映，可谓是双喜临门，就看自己到时有没有时间看了（看了看接下来两个月的游戏发售表以及工作安排）。



TGS ？没啥好说的。倒是舅舅党被打脸还挺有趣的，甚至比索尼发布会还要有趣。

本期个人签名

是时候补《闪之轨迹Ⅱ》了（拿出PSV）。

马修



提前把生日跟稀饭同一天过了，反正早过几天晚过几天，都不能改变一个月内又涨一岁的事实（扶额）。

早年买游戏机，都是首发必买。从上个主机世代开始，都是有特别想玩的才会买，不仅让主机省却了落灰的尴尬，也都比首发时便宜些——结果这个省钱方法在本世代不适用了，写这篇小编寄语时，最想玩的“火纹无双”发售在即，但价格都很高，即便去香港，也顶多和预定时候的价格持平，而且还要保证有货……最近处在强烈的后悔状态中。而且给港澳通行证续签时顺便换成电子卡，结果取卡日一下子给支到了 30 日《火纹无双》发售以后，希望 27 日能取来吧。

本期个人签名

胃口越撑越大，器量越纠结越小。

余烬



今天《最终幻想 14》的最新资料片《红莲之狂潮》在国服正式推出；今天，也是本期杂志的截稿日，我写下了这段小编寄语。虽说截稿日和新资料片的上市日期撞在了一起，但是我一点都不急！（真的？）因为 4.0 的内容我早就在国际服体验过了！但今天也确实值得高兴，这就跟去年推出了《最终幻想 15》的国行一样，4.0 国服的推出有利于《最终幻想》的文化在国内的传播，能让更多的新玩家通过这款网游了解并喜爱上整个系列。

国外某知名媒体曾经因为“Too much water”的理由给《精灵宝可梦 欧米茄红宝石 / 阿尔法蓝宝石》打了一个不高的分数，但到了同样“Too much water”的《红莲之狂潮》中，情况就有所不同了。只能说，水是个好东西，4.0 这次对于水的相关设计让我印象深刻。

另外，4.0 无论是剧情安排还是副本设计，都有不少《FF6》的相关内容，如果你有玩过《FF6》，一定会对其中的不少致敬和借鉴相当感动的！

本期个人签名

今天我们都是阿拉米格人。

苍穹



◎看完天下足球的专题节目《一生一队，一人一城》后，立刻下单买了《职业进化足球 2018》。虽然断档已久，而且工作忙碌，很难像大学时期那样打大师联赛一玩就是一整天，但还是准备每天坚持踢 4 ~ 5 场，慢慢适应并找回手感。

◎不论 MC 还是 ML 模式，球队都选择了佛罗伦萨。其实个人开始接触意甲联赛时，“紫百合”已经荣光不再，正走向低谷。但从各种文章、节目中看到和听到的事迹，让我对它心驰神往，毕竟这是一家令“战神”巴蒂都为之数度落泪的俱乐部。

◎ TGS 上个人最期待的《十三机兵防卫圈》并没有公布太多实质性情报，《龙之皇冠 Pro》应该还是会买一份当奶粉钱，相信香草社的良心。

本期个人签名

“他们忠于命运，忠于信仰，忠于自己内心认定的美好。他们拥有球迷一生的爱恋，因为他们给了球队一世的忠诚。”——天下足球



梦叶



@索尼在 TGS 展前发布会上突然抛出了个《终极地带 引导亡灵之神 火星》真的让我始料未及，全流程内容支持 VR 体验这招也太狠了，万一到时候再出个游戏同捆限定版 VR 啧啧啧，光是想一想钱包君都在瑟瑟发抖。本作甚至还有 Cygames 参与其中，怕不是进军家用机平台前用外包来蹭经验值的，如果这波奶粉钱收益不错，没准还能承接续作的开发工作，这样有生之年咱就可以玩到《终极地带 3》啦（监督请饶恕我）！买买买！

@《荒野大镖客 2》可千万不要跟《怪物猎人 世界》撞车（祈祷势）！两个都是值得第一时间用心体会的好作品，要让我从中二选一无异于割肉啊！

本期个人签名

本以为跳过了VR这个坑，谁想到只是时候未到啊~

北山杉



《女人的食指》这本书已看了大半，不得不佩服向田邦子对生活细致的观察以及思考能力，很喜欢这一类作者的文章，表面看起来只是一些琐碎的日常生活以及回忆感悟，没有什么教你做人的大道理，但细细品味过来就能发现其中的蕴藏的哲思，读完他们的作品之后，看待日常生活也会有了一个不一样的角度。

今年的 TGS 就在编辑部一片繁忙的氛围中落下了帷幕，第一次在编辑部感受 TGS（虽然没有去到一线），也获得了许多自己关注的游戏新情报，《怪物猎人 世界》也确定了发售日，总觉得接下来的日子会变得很有趣呢。

这个月的工作强度有点大，因此手上在玩的非攻略游戏都暂时放了下来，截稿之后得好好放松一下了，为即将到来的中秋国庆长假打 call！（众人：别忘了还要去广州跑展……）

本期个人签名

《魔禁三》要出啦！同为有生之年系列的《凉宫三》还会远吗？

水无月



※虽然说 4 年前在公众开放日就已经去过一次 TGS，不过单纯作为一名游客前去游玩和此次 TGS 作为媒体人员前去报道，感受还是截然不同的。在这期间我们 TGS 报道小分队的 4 个人也遭遇了很多趣事，大家有兴趣的话就不要错过本期的 TGS 报道特企中的游记部分哦。

※虽然很佩服《真·三国无双 8》此次制作开放世界和动作系统大幅更新的魄力，但是动作模组重复、游戏模式单一等问题看来也难以避免，只能在此希望成品不会让我们失望。

※《仁王》最终 DLC 要出了，《火纹无双》也要来了，《FF14》4.0 要开了，另外我还入了《命运 2》的坑……国庆假期要好好补一补游戏了。

※巴萨相关：6 连胜后积分榜上一骑绝尘，虽然这个开局很棒但是想想 2013 ~ 2014 赛季……果然还是应该冷静看待冷静看待。

本期个人签名

最终还是没能在4.0前清完3.0的主线……（掩面）

下期预告

游戏机实用技术428期 更多企划及惊喜策划中

冤罪杀机 界外魔之死 | 英雄传说 闪之轨迹Ⅲ
茶杯头大冒险 | 火焰之纹章无双 | 极限竞速7

